СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

#05 II 182

МАРТ, 2005

I PC II PLAYS ION 2 II G II N-GAGE I

Shadow of Rome
КРОВЬ НА АРЕНЕ

Rumble Roses
НЕ DOA ЕДИНОЙ

Area 51
ИСТИНА В ПУСТЫНЕ НЕВАДА

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

192 СТРАНИЦЫ

В РАЗРАБОТКЕ:
AREA 51 I PARIAH I SWAT 4 I БОЙ С ТЕНЬЮ I НОЧНОЙ ДОЗОР I STOLEN I RED NINJA

(game)land
9 771609 103003 05009

ОБЗОРЫ:
THE SETTLERS 5 I PLAYBOY: MANSION I RUMBLE ROSES I SHADOW OF ROME I SUIKODEN IV

Акелла
Gothic II
Готика II
Ночь Ворона
NIGHT OF THE RAVEN
PIRANHA
Новая таинственная история вплетается в захватывающий сюжет «Готики II». Только воскрешенный герой может спасти королевство от гнева Белиара. В странствиях по континенту ему предстоит познакомиться с десятками новых персонажей, в поисках могучих артефактов пробраться в руины древнего храма, побывать в гостях у настоящих пиратов и раскрыть замыслы Круга Воды - секретного сообщества, созданного водными магами.
Территория королевства увеличилась на треть: перед вами раскинутся бескрайние Болота, глубокий каньон, высокогорные плато и морское побережье
Новые образцы оружия, брони и заклинаний
Более сотни незнакомых персонажей, у многих из которых найдутся для вас свежие задания
Множество невиданных монстров
Дополнительные гильдии: бандиты, пираты и мистический Круг Воды
JoWooD Productions
СОЮЗ
М.видео
© 2005 "Akella", © 2004 "JoWood Productions", © 2004 "Piranha Bytes"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

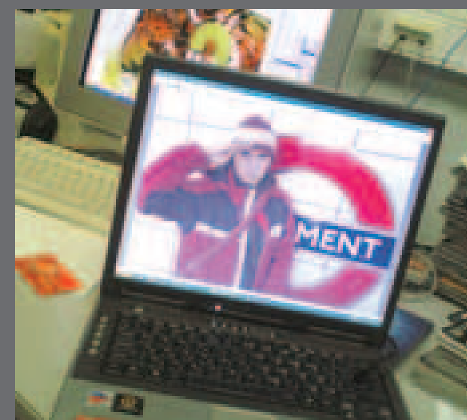
НА СТАРТ!

СЛОВО АРТ-ДИРА

ПРИВЕТ ИЗ ЛОНДОНА!

Ага, именно оттуда. Редакция «СИ» проводит эксперимент по удаленной работе над журналом. И в качестве первого кандидата на звание «Лучший удаленный работник месяца» две недели назад я вылетел в Лондон. По прибытии я с головой ушел в учебу в Лондонском Колледже Коммуникаций, Искусства и Дизайна, по вечерам изучал улочки столицы Англии вместе с ассортиментом местных магазинов и пабов, со всеми вытекающими... НО, при этом я в любой момент мог посмотреть сверстанный материал, ответить на вопросы редакторов, помочь в решении редакционных проблем, неизбежно возникающих в процессе работы над номером и, конечно, просто поиграть. А возможным все это стало благодаря замечательной чудо-машине, силиконовому другу, с железной выдержкой и неиссякаемой энергией – ноутбуку и просто хорошему компьютеру, соотечественнику и по совместительству музыкальному центру в моем лондонском гостиничном номере – iRU Stilo-3715COMBO. Погода хорошая, но могло быть и лучше – когда это в феврале температура опускалась аж до +5?! Не говоря уже о дождях: целых 30 минут небо было похоже на протекающий навес в провинциальном уличном кафе – хоть и не из ведра, но все-равно неприятно! По завершении работы над «Страной» номер 182 могу сказать, что подобный опыт меня радует! И я опять хочу в Париж!

Алик Вайнер

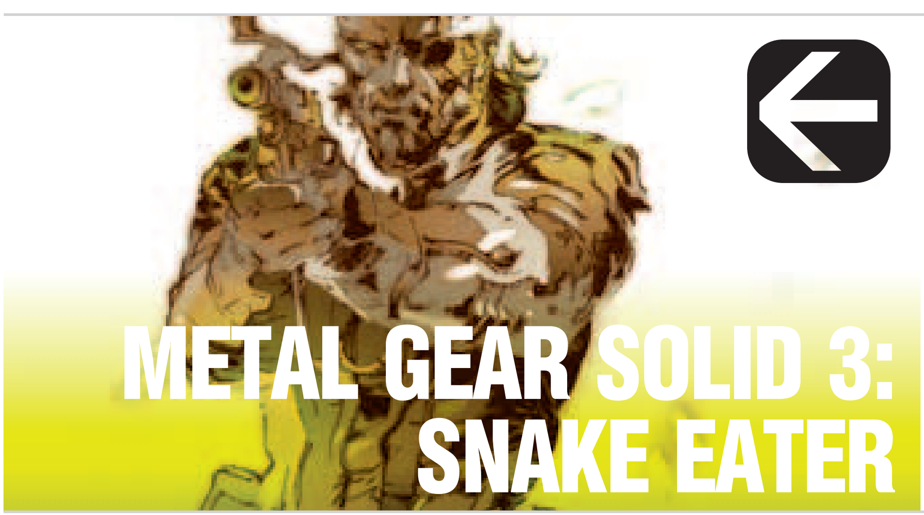


СТАТУС: Арт-директор на выезде

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Игры? На это нет времени!

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUB | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



НА ОБЛОЖКЕ

ДО ЕВРОПЫ ДОБРАЛАСЬ ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР В ИСТОРИИ ИНДУСТРИИ. ХИДЕО КОДЗИМА ОПРАВДАЛ ОЖИДАНИЯ ПОКЛОННИКОВ – НОВЫЙ METAL GEAR SOLID ОКАЗАЛСЯ ДАЖЕ ЧУТОЧКУ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ПРЕДЫДУЩИЙ. ЕЩЕ НИКОГДА ГЕЙМЕРАМ НЕ ДОСТАВАЛСЯ НАСТОЛЬКО ОРИГИНАЛЬНЫЙ, УМНЫЙ, РАЗНООБРАЗНЫЙ ШПИОНСКИЙ БОЕВИК. ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ, ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ГРАФИКА, ЗАСТАВЛЯЮЩИЕ ВОСТОРЖЕННО ЗАТАИТЬ ДЫХАНИЕ ВОКАЛЬНЫЕ КОМПОЗИЦИИ – У METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER ПРОСТО НЕТ СЛАБЫХ МЕСТ! ЕВРОПЕЙЦАМ ПОВЕЗЛО БОЛЬШЕ ВСЕХ – ВЕРСИЯ ДЛЯ ЭТОГО РЕГИОНА ВЫШЛА ПОЗЖЕ ОСТАЛЬНЫХ, И В НЕЙ ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО ИНТЕРЕСНЫХ БОНУСОВ.

МАРТ #05(182) 2005

В НОМЕРЕ

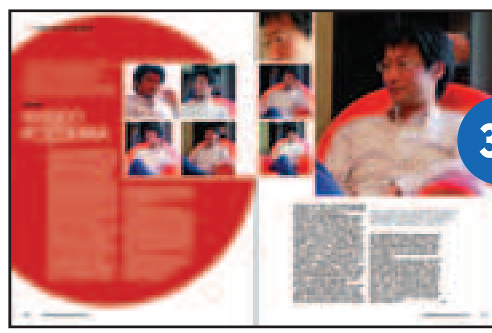
118

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА

22

СПЕЦ



30

ХИТ?!

ИНТЕРВЬЮ

СЛОВО КОМАНДЫ

FULLMETAL ALCHEMIST

ОБЗОР

НЕПЛОХАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА НА PLAYSTATION 2 И КУЛЬТОВЫЙ АНИМЕ-СЕРИАЛ ПОСЕЛИЛИСЬ В РУБРИКАХ «ОБЗОР» И «БАНЗАЙ»! ИСТОРИЯ О ДВУХ БРАТЬЯХ-АЛХИМИКАХ НЕ ОСТАВИТ РАВНОДУШНЫМИ ПОКЛОННИКОВ ХОРОШЕЙ ФАНТАСТИКИ. /118

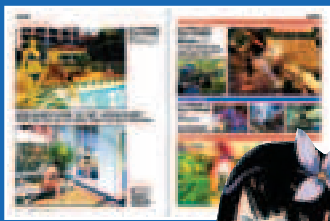
ХИТ?!

AREA 51 РАССКАЖЕТ О ЗЛОБНЫХ ПЛАНАХ АМЕРИКАНСКИХ КАПИТАЛИСТОВ ПО ВЫРАЩИВАНИЮ МУТАНТОВ-ИНОПЛАНЕТЯН ИЗ ЛЮДЕЙ. К СЧАСТЬЮ, ПРИШЕЛЬЦЫ СМЕШАЛИ ИМ ВСЕ КАРТЫ. /38

ХИТ?!

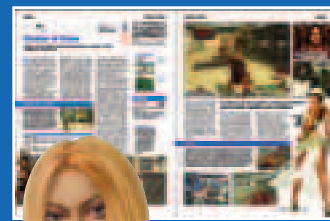
КОМАНДА DIGITAL EXTREMES ПЕРЕКЛЮЧИЛАСЬ С РАБОТЫ НАД UNREAL И UNREAL TOURNAMENT НА СОЗДАНИЕ НОВОГО ПРОЕКТА. PARIAH – СЛЕДУЮЩИЙ ЭТАП ТВОРЧЕСКОГО ПУТИ ИМЕНИТОЙ СТУДИИ. /44

ПРИШЕЛЬЦЫ ВОССТАЛИ ПРОТИВ ТИРАНИИ ЗЕМНЫХ УЧЕНЫХ-САДИСТОВ



Галерея

Начиная с четвертого номера, мы публикуем в этой новой рубрике подборки красивых скриншотов из готовящихся к релизу игр. Комментарии в таких случаях излишни. Это никоим образом не заменяет полноценные превью: галерея напоминает о проектах, которые уже были рассмотрены на страницах «СИ», либо только готовит читателей к знакомству с ними. /82



Shadow of Rome

Кровавая мясорубка или подражание Metal Gear Solid? В новом боевике от Capcom нашлось место и тому, и другому. Можно говорить и об «Onimusha в Древнем Риме», вот только Shadow of Rome куда динамичнее и жестче известного самурайского боевика. Сюжет игры во многом повторяет кинофильм «Гладиатор», однако не стоит огульно обвинять Capcom в плагиате... /122

62

RED NINJA: END OF HONOR

ЭТА МИЛАЯ ДЕВОЧКА ОТРЕЗАЕТ ГОЛОВЫ ВРАГАМ, НЕ СТРАДАЯ УГРЫЗЕНИЯМИ СОВЕСТИ.

RUMBLE ROSES

БОИ ЖЕНЩИН В ГРЯЗИ И НА РИНГЕ – ЗРЕЛИЩЕ ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ!

114

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

ДАЙДЖЕСТ

PlayMobile

КИБЕРСПОРТ

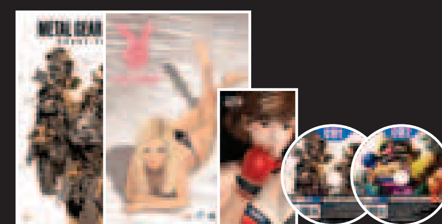
ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

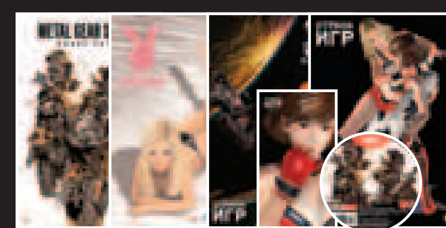
ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

ТЕСТ ВЕБ-КАМЕР. ВЫ ХОТИТЕ НЕ ТОЛЬКО ОБЩАТЬСЯ В СЕТИ, НО И ВИДЕТЬ ВАШЕГО СОБЕСЕДНИКА? НЕТ НИЧЕГО ПРОЩЕ!

164

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

КАРАТЕЛЬ В РОССИИ

Игра о бандитах и мало чем от них отличающемся супергерое не может обойтись без пары-тройки десятков тысяч крепких словечек, не так ли?

Компания Vellod Impex сообщила о том, что процесс локализации игры The Punisher/«Каратель» полностью завершен. Все необходимые материалы и файлы были отправлены разработчикам в Чикаго для последующего внедрения этих данных в игру. Русская версия поступит в продажу одновременно с европейской, то есть в середине апреля.

В России игра будет иметь двойное название The Punisher / «Каратель», это было сделано, чтобы не снизить узнаваемость этого продукта игроками, представляющими себе, что такое комиксы The Punisher, а также для того, чтобы рядовому покупателю было легче понять, что данная игра полностью переведена на русский язык. Главную роль в игре озвучил хорошо известный всем актер Дмитрий Дюжев, которого многие знают по кинофильму «Бригада».
Выбор актера был неслучайным, локализаторы намеренно взяли «человека, сложившийся имидж которого, максимально бы соответствовал роли главного героя». Также в работе по озвучке игры принимали участие рок-музыканты из группы «Наив», им достались роли драг-дилеров, и звезды русского шансона. А роли заключенных и надзирателей, а также частично персонажей русской мафии озвучили настоящие зеки. Общий срок, который отсидели эти люди, составляет более 100 лет.
Часть текста была адаптирована «по фене», чтобы придать большей реалистичности героям.
В игре в изобилии используется ненормативная лексика. Ведь оригинальный текст игры на треть состоит из вариаций на тему слова «fuck», а еще одна треть – прочие жаргонные выражения. В итоге локализаторы приняли решение сделать перевод, что называется, без купюр. ■

ВОТ ТУТ-ТО СУПОСТАТ И ПРИМЕНИТ НЕНОРМАТИВНУЮ ЛЕКСИКУ!

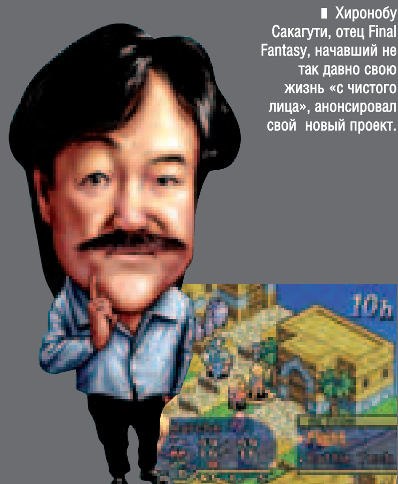
МОРДОЙ ОБ СТЕКЛО ГАДА! ПОКА НЕ СОЗНАЕТСЯ!

MIST WALKER ПОДДЕРЖИВАЕТ DS

Студия Хиронобу Сакагути, отца Final Fantasy, выбирает консоль от Nintendo для своего нового инновационного проекта.

Японская студия Mist Walker, которую основал ушедший из Square Enix Хиронобу Сакагути (создатель Final Fantasy) подтвердила, что ее первым проектом будет тактическая RPG для Nintendo DS. В интервью японским журналистам Сакагути заявил, что ему всегда нравился этот жанр, и Final Fantasy Tactics мэтру также пришлась по душе, но самолично он никогда ничем подобным не занимался. Настало время исправить это упущение. Сакагути считает, что игровой процесс тактических RPG идеально приспособлен для управления с помощью стилуса. Более того – в его игре можно будет вообще не нажимать на обычные кнопки, обходясь волшебной палочкой. С учетом того, что жанр отлично приспособлен для портативных консолей вообще – достаточно вспомнить успех Final Fantasy Tactics Advance и Fire Emblem – следует отнестись к новому проекту с большим интересом. Скриншотов пока нет, внизу – кадры из FFT и FFTA. ■

Хиронобу Сакагути, отец Final Fantasy, начавший не так давно свою жизнь «с чистого лица», анонсировал свой новый проект.



КОРОТКО

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ Nintendo в Латинской Америке сообщило, что Namco работает над версией Soul Calibur для Nintendo DS.

АЛЕКС ГАРДЕН, основатель компании Relic Entertainment и ведущий дизайнер космической стратегии Homeworld, заявил о своем уходе из THQ. Дальнейшие планы достопочтенного мэтра пока не разглашаются.

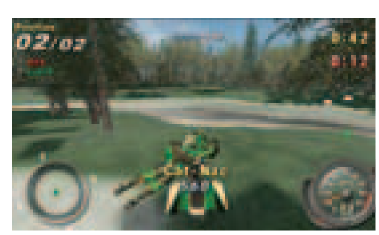
КОМПАНИЯ SEGA назначила официальную дату выхода многопользовательской ролевой игры The Matrix Online. Войти в виртуальный мир и намять бока агентам можно будет 25 марта этого года.

ИЗДАТЕЛЬСТВО ZOO Digital Publishing подтвердило факт переноса ролевой игры Sudeki с консоли от Microsoft на PC. Европейский релиз проекта запланирован на 25-ое мая.

PSP В ONLINE?

Sony Computer Entertainment сообщила, что пять ее игр будут поддерживать мультиплеер через Интернет. Все они поступят в продажу одновременно с консолью. Речь идет о ATV Offroad Fury: Blazin' Trails, Twisted Metal: Head-On, а также местных версиях спортивных симуляторов MLB, NBA и Gretzky NHL. Соединяться консоли будут при помощи технологии WiFi, как напрямую, так и через Интернет. Спортивные игры рассчитаны на режим для двоих, четверо могут гонять в ATV Offroad Fury и шесть – в Twisted Metal. Американское отделение компании, очевидно, делает ставку на онлайн – в отличие от японского, слишком вяло развивающего этот сектор. ■

В ИГРАХ СЕРИИ TWISTED METAL АВТОМОБИЛИ ДОЛГО НЕ ЖИВУТ.



ПОГОНЯТЬ НА КВАДРОЦИКЛАХ В СЕТЕВОМ РЕЖИМЕ СМОГУТ ВЛАДЕЛЬЦЫ PSP.

КОРОТКО

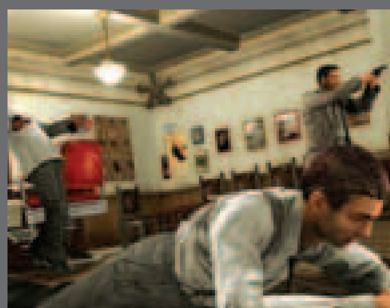
СОЗДАТЕЛЬ MORROWIND компания Bethesda Softworks в сотрудничестве с Take-Two Interactive займется распространением на территории США и Европы сразу двух потенциальных бестселлеров – The Elder Scrolls IV: Oblivion и Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth Оба проекта поступят в продажу под лейблом 2K Games.

SEGA пообещала выпустить джойпад Saturn Control Pad для PlayStation 2. Раскладка кнопок – как на Sega Saturn. Предполагается, что он понравится покупателям римейков игр с Saturn и Mega Drive, выходящих на консоли от Sony. Например, Dragon Force и Fighting Vipers.

ВЫХОД ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ ИГРЫ RUNAWAY 2 перенесен со второго квартала этого года на четвертый. О причинах данного решения разработчики предпочитают умалчивать.

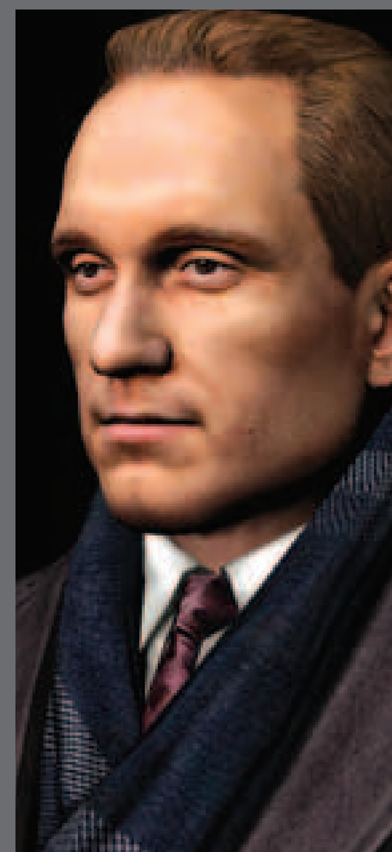
ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО НЕЛЬЗЯ ОТКАЗАТЬСЯ

Electronic Arts планомерно осваивает все потенциально выгодные лицензии. На очереди – игра по мотивам трилогии «Крестный отец»!



РАЗБОРКИ ИТАЛЬЯНСКОЙ МАФИИ В США ПРОДОЛЖАТСЯ НА PC, PS2 И XBOX.

НАСИЛИЕ – САМЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ПУТЬ К УСПЕХУ, НЕ ТАК ЛИ?



Компания Electronic Arts официально анонсировала разработку экшна The Godfather. Проект создается на основе одноименной кинотрилогии Фрэнсиса Форда Копполы и серии книг Марио Пьюзо. Впрочем, связь между игрой и фильмом скорее косвенная, нежели прямая. Главным героем The Godfather, вопреки ожиданиям, станет новичок преступного мира, человек без имени, внешние данные которого предстоит определить перед самым началом прохождения. В дальнейшем, принимая участие в ограблениях банков и погонях, устраняя конкурентов и союзников, ваш виртуальный протеже сможет вступить в семью Карлеоне и получать приказы непосредственно от самого дона. Разработчики стучат кулаками в грудь и обещают абсолютно нелинейный геймплей – то есть любую проблему в игре можно будет решить как силовым путем, так и при помощи дипломатии. Кроме того, каждое принятое в процессе прохождения решение незамедлительно повлияет на дальнейшее развитие сюжета.

В озвучивании персонажей игры приняли участие Джеймс Каан (Сонни Карлеоне), Роберт Дюваль (Том Хейген) и Марлон Брандо, незадолго до своей смерти записавший голос дона Вито Карлеоне. The Godfather разрабатывается одновременно для PC, PS2 и Xbox и поступит в продажу в четвертом квартале текущего года. ■

ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О CELL

«Сердце PlayStation 3», процессор Cell, уже давно приковывает к себе внимание игровых журналистов и простых геймеров по всему миру. Sony Computer Entertainment давно кормит нас обещаниями, однако на днях компания раскрыла свои карты.

Наконец-то консорциум IBM, Sony и Toshiba представил общественности основные параметры процессора Cell. Чудо-устройство призвано стать сердцем PlayStation 3, именно поэтому мы и уделяем ему столько внимания. Cell будет состоять из одного 64-битного процессора Power PC и восьми так называемых SPU (synergistic processing unit). Именно последние и сделают Cell необыкновенно мощным. Каждый SPU имеет 236 Кбайт кэша и может работать независимо от центрального процессора. Тот будет отвечать лишь за распределение функций между SPU и «крутить» операционную систему.

Интересно, что хотя тактовая частота давно уже потеряла свою роль фактора, определяющего производительность системы, она сильно влияет на умы потребителей. В этом смысле Cell очень выгоден Sony, ведь он работает на частотах от 4 ГГц и выше (для сравнения, Pentium IV пока достигает результата лишь в 3.8 ГГц). Гораздо важнее – производительность, измеренная в миллиардах операций с плавающей точкой в секунду (гигафлопы). Cell способен на 256 гигафлопов, в то время как суперкомпьютер, занимающий пятисотую строчку в мировом рейтинге (в нем участвует не модельный ряд, а конкретная система, смонтированная в единственном экземпляре), может похвастаться в три раза большим результатом – 851. Однако считается, что в

PlayStation 3 будет установлено четыре чипа Cell, что автоматически поставить консоль в один ряд с самыми мощными машинами на Земле. Другой важный фактор – пропускная способность шины Cell. Благодаря использованию технологий RAMBUS она достигает сотни гигабайт в секунду.

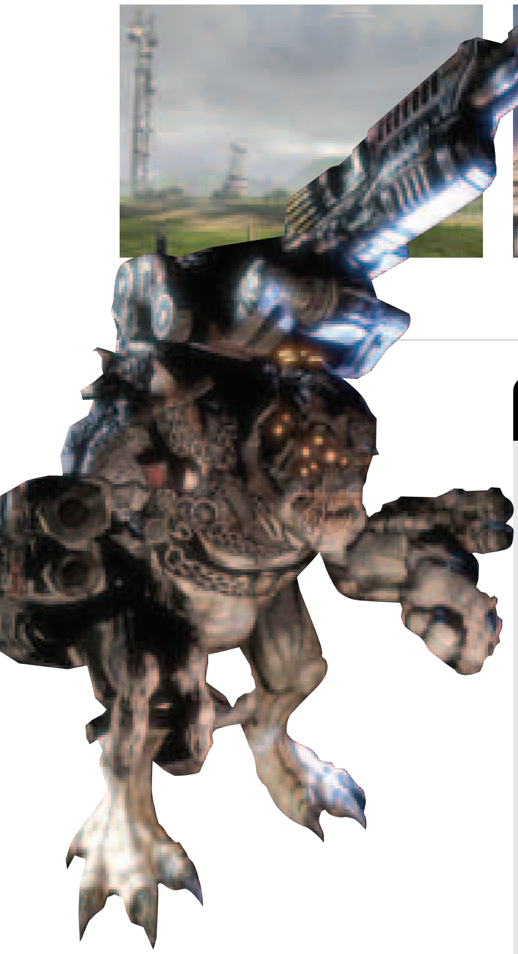
К сожалению, Cell в нынешнем виде нельзя использовать в портативных устройствах вроде мобильных телефонов. Слишком много тепла генерирует процессор, и лишь хороший кулер может спасти систему от перегрева.

Другая важная проблема связана со сложностью программирования под Cell. Любая многопроцессорная платформа всегда трудна для освоения, в данном же случае ситуация кажется особенно безрадостной. В случаях с Xbox 2 и Revolution разработчики столкнутся с похожей проблемой, но PlayStation 3 – случай особый. Остается надежда на то, что Sony учтет печальный опыт с PlayStation 2, и с самого начала предоставит исчерпывающий набор библиотек подпрограмм. Облегчат жизнь программистам и технологии вроде RenderWare и Havok. ■

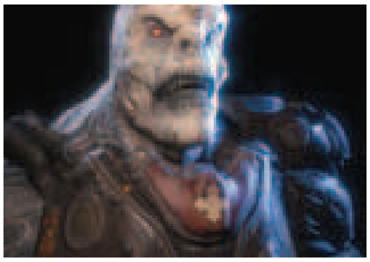
MIDWAY ЗАКУПИЛА UNREAL ENGINE 3

Потихоньку все игровые компании начинают готовиться к зиме... То есть, к периоду смены поколений консолей. От того, насколько безболезненно они его переживут, зависит их будущее.

Издательство Midway решило активизировать свое сотрудничество с Epic, купив лицензию на движок Unreal Engine 3, – он будет использоваться для проектов на консолях следующего поколения. Необходимые библиотеки уже разосланы в недавно купленные студии Surreal Software (создатели The Suffering; сейчас работают над сиквелом) и Midway Austin (доделывают Area 51). Интересно, что Midway также помогает Epic издавать ее собственные игры – ранее этим занималась Atari, однако в прошлом году пути компаний разошлись. Что касается Unreal Engine 3, то помимо Midway и собственно Epic, его будет использовать Bioware. Пока что прессе доступны скриншоты технологических демок – они впечатляют. Можно сказать, что именно так будут выглядеть проекты для PlayStation 3 и Xbox 2. ■

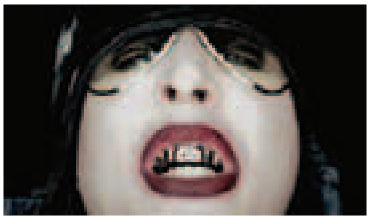


ВОТ ТАК МОГУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ЛОКАЦИИ В ИГРАХ НА КОНСОЛЯХ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ.



А ВОТ ТАК – ИХ ГЕРОИ...

МЭРИЛИН МЭНСОН ЗАСТАВЛЯЕТ ДРОЖАТЬ



Мэрилин Мэнсон примет участие в создании саундтрека к хоррор-экшну Cold Fear, разработкой которого занимается парижская студия Darkworks по заказу издательства Ubisoft. Композиция «Use Your Fist and Not Your Mouth» создаст в игре атмосферу ужаса и безысходности, заставляющую покрыться холодным потом даже самого стойкого геймера.
Напомню, что сюжет Cold Fear повествует о нелегкой доле офицера американской береговой охраны Тома Хэнсэна, по долгу службы оказавшегося на борту дрейфующего российского китобойного судна. ■

ELECTRONIC ARTS БЕРЕТСЯ ЗА СУПЕРМЕНА

Уж сколько супергероев было задействовано разработчиками игр! Достаточно часто у них получалось нечто достойное, однако одному из спасителей человечества вечно не везло. Игры с логотипом Superman неизменно получали самые низкие баллы, заодно проваливаясь и в продажах. Но на сей раз за дело взялась Electronic Arts, поручив проект студии EA Tiburon. Лицензию издательство заполучило еще в 2003 году, однако воспользоваться ей решило лишь сейчас.
Пока об игре ничего толком не известно, однако скорее всего, это будет боевик от третьего лица, а релиз его будет приурочен к появлению на широких экранах нового фильма о Супермене. ■

КОРОТКО

▸ КОМПАНИЯ ACTIVISION анонсировала разработку игры Shrek 3, посвященной приключениям добродушного зеленого огра. Несмотря на то что конкретной информации о проекте на данный момент нет, хочется надеяться, что третья часть окажется более удачной, нежели ее предшественницы. Игра выйдет в свет летом 2007 года.

▸ SONY ONLINE ENTERTAINMENT (SOE), известная по серии MMORPG Ever Quest, открыла новый филиал в Сиэтле. Студия создана на базе компании FireAnt, некогда организованной бывшим сотрудником Microsoft Мэтом Вилсоном для разработки многопользовательских игр.

▸ ОБЛАДАТЕЛИ оригинальной RollerCoaster Tycoon 3 могут визжать от счастья. Согласно официальному пресс-релизу Atari, уже в июне сего года в продажу поступит первое дополнение – RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

PSP В США И ЕВРОПЕ

Пока европейцы гадают, когда же до них доберется новая портативная консоль, американцы готовят плакаты «Питера Паркера – в президенты»!

Представители Sony Computer Entertainment сообщили, что из-за проблем с производством консоли запустить PSP в Европе в первом квартале 2005 года не получится, релиз перенесен на второй. Это может означать, что приставка появится на прилавках не 31 марта, а в начале апреля – такие задержки ударят скорее по финансовым показателям SCE, чем по геймерам. Однако никто не мешает отложить старт и до июня. Американцы, напротив, могут быть довольны. PSP появится в Северной Америке 24 марта по цене в $250; объем поставок составит около миллиона консолей.
За две с половиной сотни долларов геймеры получат Value Pack, куда войдут карта памяти на 32 Мбайт, наушники, кейс для переноски консоли, а также демо-диск с видеороликами из игр. Эксклюзивом американской версии будет UMD-диск с фильмом «Человек-паук 2». Это будет первый случай использования сего носителя информации в подобном качестве. Бонус получат лишь покупатели консолей из первой партии (тот самый миллион штук). К слову, до сих пор ни одного фильма кроме Final Fantasy VII: Advent Children, для PSP так и не анонсировано, однако Sony вполне может перевести в этот формат немало хитов, правами на которые владеет ее кино-подразделение. ■

Акелла
METAL HEART
ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ
Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.
- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

КОНСОЛИДАЦИЯ БРИТАНСКИХ ИГРОВЫХ ЖУРНАЛОВ

Появилась информация о том, что издательство Future, выпускающее львиную долю английских игровых журналов, включая Official PlayStation 2 Magazine и Edge, планирует купить своего единственного крупного конкурента – Highbury. Последняя, помимо всего прочего, владеет издательством Paragon, которое выпускает XBM, P2, Play, Cube и наш любимый GamesTM. В Highbury подтвердили, что переговоры о возможной покупке идут, но не назвали, с кем именно. Тем временем курс акций компании вырос на четверть. Интересно, что после покупки, если таковая состоится, Future будет контролировать практически все известные и массово популярные игровые журналы, что в конечном итоге может отразиться и на их политике. Перед этим издательство приобрело PC Zone и ComputerAndVideoGames.com у компании Dennis Publishing за 1.5 млн. фунтов, ранее были и другие сделки такого рода. Так что не только собственно игровые компании в преддверии перехода на платформы нового поколения расширяют свое влияние и поглощают более мелких участников рынка – по тому же пути пошли бизнесмены, занимающиеся специализированной прессой. ■

КОРОТКО

DIGITAL JESTERS пополнила свое портфолио за счет долгожданного продолжения беспредельного симулятора рэгби Chaos League: Sudden Death. Игроков ожидает несколько новых рас, 19 дополнительных персонажей, свежие арены и возможность оспорить решение арбитра посредством телесных наказаний. Разработка проекта продлится до июня.

В КОНЦЕ МАРТА в Европе появится Dancing Stage Unleashed 2 для Xbox. Владельцы консоли смогут скачивать из сети новую музыку и бэкграунды, а также искать себе партнеров по танцам с помощью сервиса Xbox Live!

SEGA собирается в ближайшие дни анонсировать еще одну игру серии Shining. Будем отчаянно надеяться на то, что это все же Shining Force 4!

S.T.A.L.K.E.R. ПРИКАЗЫВАЕТ ЖДАТЬ

Семеро одного не ждут? Только не в случае с этой игрой. Уже обрадовали геймеров и Half-Life 2, и Doom 3, но релиз их украинского коллеги задерживается.

Украинская компания GSC Game World объявила об очередном переносе даты выхода шутера S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Предвидя недовольство многочисленных фанатов, разработчики подробно прокомментировали причины данного решения на официальном сайте студии. По словам менеджера проекта Антона Большакова, требования в жанре шутеров сейчас настолько высоки, что пренебрегать ими, делая ставку на быстрый выход своего детища, было бы сущим безумием. Кроме того, GSC работает над созданием уникальной в своем роде системы симуляции жизни, призванной избавить игрока от вечной предсказуемости сюжетных ходов, свойственной всем без исключения современным шутерам. От того, насколько грамотно удастся эту систему реализовать, будет зависеть не только успех самой S.T.A.L.K.E.R., но и перспективы развития жанра как такового. Поэтому, получив от THQ дополнительное время для доведения всех обещанных «фич» до ума, разработчики незамедлительно им воспользовались. Единственное, что до сих пор остается неясным, это предполагаемая дата выхода проекта. Насколько затянется очередная доработка, неизвестно, но мы надеемся, что S.T.A.L.K.E.R. не постигнет участь Doom 3 и игра поступит в продажу уже в этом году. ■

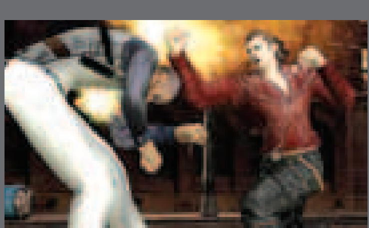
ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ РЕШИЛИ ПОИГРАТЬ

Говорят, что квесты умерли.
Но жанр жив, он просто так пахнет.

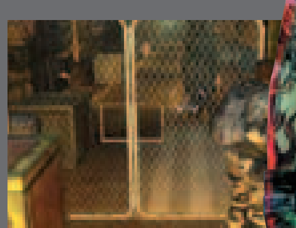
The Adventure Company анонсировала первый проект из серии квестов, основанных на произведениях Агаты Кристи. Сюжет And Then There Were None повествует о том, как десять человек, оказавшиеся в особняке на необитаемом острове, поочередно становятся жертвами неизвестного убийцы. Российскому зрителю данное произведение известно по кинофильму «Десять негритят». Дабы сделать расследование еще более интригующим и отвести подозрение от судьи, разработчики добавили в игру одиннадцатого персонажа, от лица которого и будет вестись повествование. Им станет капитан судна, доставившего гостей на остров. Разобраться в темном прошлом каждого персонажа и распутать клубок жестоких преступлений мы сможем осенью этого года. ■

НОВЫЕ ПРОЕКТЫ CAPCOM

Японское издательство продолжает выдавать на-гора боевики, не имеющие отношения к уже известным сериалам.



АППЕРКОТ – КАК БУДТО ИЗ MORTAL KOMBAT.



СНЕЙК ПО ВЕРСИИ CAPCOM.

Японское издательство анонсировало пару новых интересных проектов. Первый – Beat Down: Fists of Vengeance от команды Cavia, известной по Drakengard, гибриду beat'em up, RPG и самолетного шутера. Ее новый проект будет в том же духе – смесь beat 'em up и приключенческого боевика, повествующая с помощью большого количества красивых видеороликов о борьбе пяти героев с бандитами. Вторая игра – боевик от третьего лица под названием Without Warning от Circle Studio. Тема и облик главного героя напоминают о Metal Gear Solid, но не стоит обольщаться – стелс-элементов в геймплее никто не обещает. Герой должен разобраться с террористами, захватившими один из американских химических заводов. Интересно, что сюжет разворачивается в реальном времени – вся история займет 12 часов. В Without Warning вам дадут возможность примерить на себя шкуру шести различных персонажей, каждый из которых играет важную роль в сюжете Without Warning. ■

КОРОТКО

GENKI ГОТОВИТ Tokyo Xtreme Racing: Zone of Control для PSP. Этот сериал несколько ушел в тень после появления серьезных конкурентов в жанре стрит-рейсинга, однако до сих пор является одним из лучших.

ИЗДАТЕЛЬСТВО MATRIX GAMES совместно со студией Koios Works анонсировало очередной исторический варгейм из серии Tin Soldiers. Julius Caesar порадует игрока улучшенным графическим движком, измененными боевыми построениями и сотней различных юнитов. Игра поступит в продажу в этом году.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ...

Компания «МедиаХауз» выводит на рынок новый продукт – электронный справочник «Оружие Второй мировой войны: Авиация», выпускаемый в jewel-версии. Новинка содержит информацию о летательных аппаратах, двигателях и авиационном вооружении, которые использовались воюющими сторонами в период Второй мировой войны. Кроме этого, диск включает в себя данные об истории создания и развития военной авиации в различных странах, а также предлагает знакомство с известными советскими и зарубежными авиаконструкторами, оружейниками и создателями двигателей. Приведены летно-технические характеристики, основные модификации, вооружение, информация о странах-производителях и многое другое. Заглянув в раздел «Дизели», любознательные пользователи смогут узнать немало интересного о карбюраторных, дизельных и турбоактивных двигателях. Сведения о различных видах оружия находятся в отдельной рубрике, которая откроет любителям авиации любопытные данные о пулеметах, пушках, бомбах, зажигательных средствах, торпедах, минах, управляемых и неуправляемых ракетах.
Новый продукт является первым диском из серии электронных справочников «Оружие Второй мировой войны». ■

Акелла
БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА
PAINKILLER
EXPANSION PACK
BATTLE OUT OF HELL
DREAMCATCHER
PEOPLE CAN FLY
Совсем недавно мы прошли все круги Ада вместе с бесстрашным воином Света, Дэниелом Гарнером, и победили одного из главных слуг Сатаны - Люцифера. Вместе с его уничтожением исчезла и угроза Апокалипсиса. Однако зло не дремлет, а лишь временно делает передышку, чтобы набраться сил, а затем снова попытаться осуществить свои самые жестокие и коварные планы. На этот раз бросить вызов Свету решил демон Alastor. Он хочет власти и могущества, но больше всего ему нужна свежая кровь...
10 новых гигантских и разнообразнейших уровней, в том числе зловещий Парк Развлечений и Ленинград времен Второй Мировой.
4 новых вида оружия, сгруппированных в пары (например, огнемет/полуавтоматическая винтовка)
2 новых мультиплеерных режима: "Hellish Mutation" и классический Capture the Flag.
Улучшенный движок игры: теперь все станет еще более красиво и пугающе!
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella"
© 2005 "Dream Catcher", © 2005 "People Can Fly"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4613, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Akella

РЕВОЛЮЦИЯ ОТ САТОРУ ИВАТЫ

Президент Nintendo пообещал выступить на GDC 2005, что пройдет в марте в Сан-Франциско. Его презентация будет носить название «Сердце геймера». Практически наверняка речь зайдет не только о Nintendo DS, но и о наследнике GameCube – консоли с кодовым названием Nintendo Revolution. Кроме него, на GDC новую информацию о своей платформе следующего поколения представит Microsoft в лице Джея Алларда. Интересно, что Сатору Ивата – один из немногих боссов индустрии, начавший свой путь собственно дизайнером игр – на его совести сериалы Kirby и Super Smash Bros. Вряд ли на GDC будет представлена сама консоль Revolution, абсолютно точно не появится там и Xbox 2. Обе консоли, а также PlayStation 3, будут показаны на выставке E3 2005, что пройдет в мае. Представители Nintendo заявили, что их система там засветится, однако в каком именно формате – пока неясно. Они могут как привезти саму консоль, так и ограничиться демонстрацией видеороликов, либо даже лишь рассказом о концепции новой системы. Nintendo не хочет раскрывать свои карты слишком рано, и это может означать только одно – ее консоль окажется столь же революционной, что и DS. ■

КОРОТКО

RAZORWORKS STUDIOS собирается выпустить в сентябре Ford Racing DS – адаптацию соответствующего гоночного сериала для новой портативной консоли.

ИЗДАТЕЛЬСТВО MATRIX GAMES совместно со студией Koios Works анонсировало очередной исторический варгейм из серии Tin Soldiers. Julius Caesar порадует игрока улучшенным графическим движком, измененными боевыми построениями и сотней различных юнитов. Игра поступит в продажу в этом году.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS V будет портирована Koei на PSP. На PS2, напомним, вышла уже девятая часть этой стратегии.

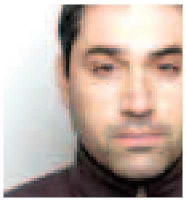
ОТЛОЖЕН РЕЛИЗ Killer 7 как для PS2, так и для GC. Новая дата пока не называется.

UBISOFT пообещала подготовить версии Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Star Wars: Revenge of the Sith и King Kong для Nintendo DS.

ФИЛЬМ ПО МОТИВАМ HALO

К счастью, этим чудом заниматься будет не Уве Болл. Microsoft наймет для экранизации своего хита лучших профессионалов.

Западная пресса пишет о том, что Microsoft заключила соглашение с Алексом Гарландом, сценаристом фильма «28 дней спустя», который должен заняться адаптированием игр сериала Halo для создания кинофильма. Интересно, что Microsoft не подтвердила, но и не опровергла эту информацию, заявив осторожно, что «пока никаких официальных анонсов не появлялось». Это может означать, что планы относительно кинофильма действительно существуют. И в этом случае сделка с Гарландом может как раз позволить создать что-то посущественнее трэша от немецкого режиссера Уве Болла. В конце концов, «Обитель зла» (Resident Evil) и первая часть «Расхитительницы гробниц» (Tomb Raider) смогли угодить одновременно и обычным зрителям, и геймерам. ■



НАРОД ПРОТИВ ELECTRONIC ARTS

«Капиталистические свиньи» от игровой индустрии подвергаются нападкам простых геймеров. Никакого влияния на политику компании это не оказывает.

Electronic Arts завершила объявленное в декабре приобретение пакета акций Ubisoft на общую сумму 52 миллиона долларов. Таким образом, компания стала обладателем 19,9% доли во французском издательстве. В своих многочисленных интервью менеджеры EA неоднократно заявляли, что о покупке контрольного пакета речь в кулуарах компании не идет. Между тем недовольство действиями лидеров игровой индустрии растет как на дрожжах. Не так давно силами энтузиастов в сети был открыт специальный сайт (http://www.gamersagainsteagames.com), посвященный борьбе с EA во всех ее проявлениях. Помимо хищнической политики в отношении Ubisoft, «злобных монополистов» обвиняют в приобретении эксклюзивных прав на игры с символикой NFL на следующие пять лет, развале компаний Origin и Westwood, а также покупке студии DICE – создателя серии Battlefield. Праведный гнев в стане авторов странички вызывает и сделка EA со спортивным каналом ESPN. По их мнению, это приведет к резкому снижению числа конкурентоспособных продуктов. Насколько действенной окажется подобная борьба, станет известно уже в самое ближайшее время. ■

SEGA SAMMY СЧИТАЕТ ДЕНЬГИ

Считают они эти деньги миллиардами долларов. Раз, два, три, четыре....

SEGA SAMMY HOLDINGS

Японская компания впервые после объединения (октябрь прошлого года) представила общественности свои совместные финансовые результаты. Выручка отдельно Sega за девять месяцев прошлого года составила 1.1 млрд. евро, однако чистая прибыль – лишь 25.4 млн. евро. Рост продаж связан с успехом новых игр компании в США и Европе, в частности – Sonic Mega Collection Plus и Football Manager 2005. Однако проблемы на сей раз появились у аркадного подразделения – многие залы в Японии были закрыты. Напомним, что в последние годы дела обстояли иначе – консоли и игры для них Sega продавала плохо, зато развлекательные автоматы приносили стабильный доход.

Общие результаты Sega Sammy Holdings впечатляют, в основном, за счет роста продаж продукции Sammy. Всего за те же девять месяцев выручка составила 2.94 млрд евро, а чистая прибыль – 240 млн. евро. Прогноз на финансовый год целиком (заканчивается 31 марта) таков: 3.89 млрд евро – выручка, 394 млн. евро – чистая прибыль. Очень неплохо. ■

РАЗВЛЕКАЙСЯ МОБИЛЬНО!

Играть на обычном настольном компьютере теперь не модно. Настоящие ценители предпочитают мощные ноутбуки.

Brava 4717 является продолжением ставшей почти легендарной модели Brava 2717, названной несколькими компьютерными изданиями «Лучшим ноутбуком 2003 года» в классе «Замена настольного ПК». Но новичок уже успел зарекомендовать себя, и совсем недавно редакция журнала «Железо» присвоила Brava 4717 звание «Выбор Комиссии».
Мощный процессор Pentium 4 с тактовой частотой до 3.2 ГГц, частота системной шины 800 МГц и поддержка технологии Intel HyperThreading в разы увеличивают производительность iRU Brava 4717.
Профессиональная видеокарта ATI Radeon 9700 (M11), снабженная 128 Мбайт памяти, гарантирует корректность и удобство работы любых графических приложений – DVD-фильмы с высоким качеством видео, любые мультимедийные приложения, самые современные 3D-игры с легкостью могут быть реализованы на этом ноутбуке.
Игры по сети с товарищами? Нет ничего проще: iRU Brava 4717 – первый российский ноутбук, оснащенный гигабитным сетевым адаптером! А для поклонников свободных перемещений ноутбук полностью подготовлен к работе со средствами беспроводной передачи данных. Прочный корпус и металлическая крышка матрицы гарантируют надежную защиту ноутбука в случае непредвиденного выброса адреналина.
iRU Brava 4717 может заменить домашний центр развлечений – встроенный ТВ-тюнер и пульт ДУ превращают его в домашний кинотеатр, а модуль Super AudioDJ, способный воспроизводить аудиофайлы, даже без загрузки ОС делает из iRU Brava 4717 серьезного конкурента музыкальному центру. ■

ГОНКИ NASCAR В МОСКОВСКОМ IMAX

Азарт и динамика. Командная работа. Опасность и риск. Скорость. Болельщики. Все это новый трехмерный фильм IMAX, посвященный кольцевым автомобильным гонкам серии NASCAR. Они исключительно популярны в США, а читателям «СИ» лучше всего известны по одноименной серии игр.
Машины, которые участвуют в этих гонках, серийные, но они специально готовятся для трековых состязаний. Оказаться за рулем автомобиля, несущегося со скоростью двести миль в час, почувствовать себя на месте самых знаменитых автогонщиков, рассмотреть изнутри, что же представляет собой один из самых зрелищных и, безусловно, самых американских видов спорта – такую возможность получают зрители, приходя в кинотеатр IMAX и садясь перед огромным экраном высотой в семиэтажный дом. Двенадцать тысяч вольт чистейшего цифрового звука дополняют ощущение, что кинозал исчезает, а все пространство вокруг заполняет огромная чаша стадиона, шум трибун порой перекрывает рев моторов.
Фильм «Гонщики NASCAR 3D» переносит зрительскую аудиторию в захватывающий и неповторимый мир популярнейших автогонок, знакомит с самыми выдающими гонщиками, с техническим персоналом, который готовит гоночные болиды, с преданными болельщиками, всем сердцем переживающими победы и неудачи своей любимой команды. Историю зарождения и развития этого вида спорта в оригинале излагает актер Кифер Сазерлэнд, лауреат премии Золотой глобус, исполняющий в фильме роль рассказчика. ■

КОРОТКО

КЛОН Grand Theft Auto неожиданно анонсировала Konami. В Crime Life: Gang Wars герой – молодой и амбициозный преступник – обитает в городе Grand Central City, где за власть борются бесчисленные банды.

НОВЫЙ ПРОЕКТ KOEI – Winback 2 для PlayStation 2 – является сиквелом Winback, подражания Metal Gear Solid, что осчастливило собой Nintendo 64, а затем было портировано на PS2.

LUCASARTS рассматривает возможность портирования Mercenaries: Playground of Destruction на PSP.

TOKYO GAME SHOW 2005 пройдет с 16 по 18 сентября в Токио. Ожидается, что количество стендов составит 1500, а посетителей будет не менее 150 тысяч.

GAMELAND AWARD: ЗВЕЗДЫ, ПОДАРКИ, СЮРПРИЗЫ

Совсем скоро наше издательство раздаст награды разработчикам компьютерных и видеоигр. Со всеми необходимыми почестями.

5 марта 2005 года состоится грандиозное событие – Первая церемония вручения наград за достижения в области компьютерных и видеоигр Gameland Award, организованная нашим издательским домом. Что получится из этой затеи, вы узнаете в одном из ближайших номеров журнала, а также сможете увидеть на канале MTV в начале апреля. Но если вы не хотите просто наблюдать за тем, как прошла церемония по телевизору или читать в журнале, приходите (о том, где и как можно приобрести билеты на церемонию – на стр. 99). Среди гостей церемонии будут ведущие разработчики и издатели компьютерных игр, а также Сергей Лукьяненко, Дмитрий «Гоблин» Пучков, Сергей Жуков, Артемий Лебедев, Антон Комолов, «Танцы Минус», Butch , Чичерина, «Тараканы», «Скафандр» и многие другие.
Организаторы и спонсоры приготовили несколько сюрпризов. Перед началом церемонии официальный спонсор – корпорация AMD в фойе Театра Российской Армии проведет суперконкурс для знатоков компьютерных игр и технологий. Победители получат призы от AMD, включая главный приз – компьютер на базе процессора AMD Athlon (tm) 64 – лучшего процессора для высокопроизводительных игровых систем! Кроме того, каждый пришедший на церемонию становится участником лотереи, в ходе которой будут разыгрываться сувениры от AMD. Получи при входе лотерейный билет и выиграй кружку или футболку от AMD!
Компания IP-Tel, производитель универсальной карты «PROPUSK» и партнер мероприятия, проведет очередную акцию под названием «CHANGE 2005» среди зрителей и участников церемонии. Все посетители смогут получить универсальную карту «PROPUSK» номиналом 2 единицы абсолютно БЕСПЛАТНО. Для этого нужно лишь прийти на церемонию, взяв с собой использованную Интернет или телефонную карту любого другого производителя... Есть только одно «но». При обмене участник может получить только ОДНУ карту.
И это еще не все. Компании «1С», «Бука», «Новый диск» устроят в холле Театра презентации новых проектов, которые выйдут в 2005 году. В общем, будет что посмотреть! ■

Галерея

Phantom Kingdom (PS2)

■ Движок, кажется, во всех последних играх Nippon Ichi абсолютно одинаков.

■ Сюжетные сцены будут представлены, как в Disgaea: Hour of Darkness, без минимализма Phantom Brave.

■ Главное нововведение игры – возможность призывать на поле боя... здания.

■ Собственно процесс «саммона» здания. Здесь это зовется странно – Invite.

Акелла
Секретные агенты
Fred & Jeff: A Movie Adventure
Киномонстры атакуют
ROCKEFELLER
JOE EL ALTO
Фред и Джефф - самые законспирированные агенты секретной организации T.I.A., которая занимается борьбой с организованной преступностью. Но порой им приходится выполнять очень нетривиальные задания. Один из самых злейших врагов всего человечества - профессор Бактериум постоянно пытается воплотить в жизнь свои коварные планы. На этот раз ему удается создать загадочный механизм TVfrusity, при помощи которого становится возможным перемещать элементы кино в реальность. Первый претендент на перемещение - мумия фараона Имхотепа из фильма «Мумия»... Во что бы то ни стало, нужно найти легендарную «Книгу мертвых» и предотвратить страшные последствия!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• Более 100 игровых экранов
• Звуковое оформление из 45 композиций написанных 12 профессиональными музыкантами
• Великолепная анимация - создается впечатление полного погружения в забавнейший мультяшный мир
• Море искрометного юмора

Full Spectrum Warrior (PS2) Этот военный симулятор уже побывал на Xbox и PC, а вскоре будет портирован на PlayStation 2.

Monster Hunter (PS2) Мы уже отрецензировали американскую версию, однако Capcom анонсировал версию для Европы. Но будет ли в ней онлайн?

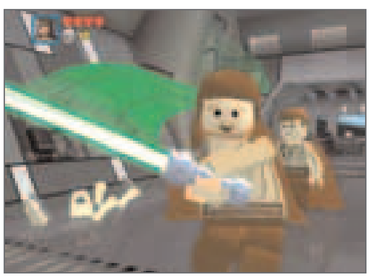
Sudeki (PC) Одна из лучших RPG на Xbox портируется на PC. С учетом «анимешности» дизайна востребованность ее там – под вопросом.

ДОЖДАЛИСЬ?

LEGO STAR WARS

- **Платорма :** PC, PS2, Xbox
- **Издатель:** Eidos

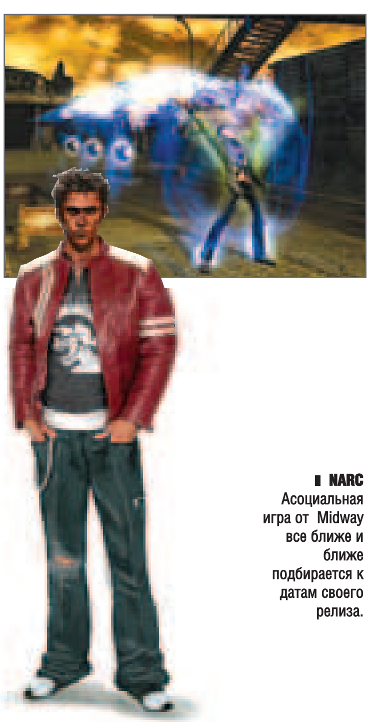
Игра создается по мотивам серии игрушек от LEGO. Поэтому не удивляйтесь состоящим из кубиков героям и столь же примитивным задним планам. Это не недостатки движка, а фича. Фанаты LEGO будут в восторге.



PHANTOM DUST

- **Платорма :** Xbox
- **Издатель:** Microsoft

Компания Microsoft почему-то не захотела издавать игру своей же японской студии в США. Но ничего страшного не произошло – Majesco приняла на себя эту тяжкую ношу. Совсем скоро мы оценим, стоит ли ради этого эксклюзива доставать Xbox с полки.



NARC Асоциальная игра от Midway все ближе и ближе подбирается к датам своего релиза.

Что происходит с Advance Wars: Under Fire (GC)?

Со времен анонса на E3 мы так и не услышали ничего нового об игре. Есть подозрение, что либо проект заморожен, либо подвергается сейчас очень глубокой переработке.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.03	* Pro Evolution Soccer 4	Konami	США
04.03	* Constantine	SCi	Европа
04.03	Legend of Kay	Big Ben Interactive	Европа
04.03	* Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Европа	
04.03	* Project: Snowblind	Eidos Interactive	Европа
04.03	Cold Fear	Ubisoft	Европа
04.03	Neighbours From Hell	JoWooD	Европа
04.03	Playboy: The Mansion	Ubi Soft	Европа
04.03	* Project: Snowblind	Eidos	Европа
04.03	Shrek 2: Platinum	Activision	Европа
04.03	Spider-Man 2: Platinum	Activision	Европа
09.03	* Gran Turismo 4	SCEE	Европа
11.03	Fight Night Round 2	EA Sports	Европа
11.03	* Shadow Hearts: Covenant	Midway	Европа
11.03	Rugby 2005	Electronic Arts	Европа
11.03	Winnie The Pooh: Rumbly Tumbly	Ubisoft	Европа
18.03	* Champions: Return to Arms	Ubisoft	Европа
18.03	* EyeToy: Monkey Mania	SCEE	Европа
18.03	Robots	VU Games	Европа
18.03	* TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Европа
22.03	* Stolen	HIP	США
23.03	* Darkwatch	SegaSummy	Европа
23.03	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
31.03	* Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	США
25.03	* Devil May Cry 3	Capcom	Европа
25.03	Karaoke Stage	Konami	Европа
25.03	* The Bard's Tale	Acclaim	Европа
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
25.03	* Destroy All Humans!	Ubisoft	Европа
25.03	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	* Full Spectrum Warrior	THQ	Европа
25.03	* Neo Contra	Konami	Европа
29.03	Red Ninja: End of Honor	VU Games	США
29.03	* Predator: Concrete Jungle	VU Games	США
29.03	* Dynasty Warriors 5	Koei	США
01.04	* Full Spectrum Warrior	THQ	Европа
01.04	King Arthur	Konami	Европа
01.04	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
01.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
08.04	* The Punisher	THQ	Европа
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	Европа
22.04	Ghost In The Shell: Stand Alone Complex	Atari	Европа
22.04	LEGO Star Wars	Eidos	Европа
29.04	* Kessen III	Koei	США
27.05	Monster Hunter	Capcom	Европа
27.05	Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
24.06	Aquanox: The Angel's Tears	JoWooD	Европа
30.06	Moto GP 4	SCEE	Европа
24.06	* Killer 7	Capcom	Европа
TBA	Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	EyeToy: Kinetic	SCEE	Европа

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.03	* Fight Night Round 2	EA Sports	Европа
04.03	Animaniacs	Ignition Entertainment	Европа
04.03	Street Racing Syndicate	Namco	Европа
08.03	FIFA Street	EA Sports Big	США
08.03	* TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	США
11.03	* FIFA Street	EA Sports Big	Европа
11.03	* Mario Party 6	Nintendo	Европа
11.03	Robots	VU Games	Европа
11.03	Winnie the Pooh: Rumbly Tumbly Adventure	Ubisoft	Европа
18.03	* Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	Европа
18.03	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
18.03	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
18.03	NBA Street vol.3	Electronic Arts	Европа
22.03	* Dragon Ball Z: Sagas	Atari	США
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Европа
25.03	Stolen	HIP	США
25.03	Madagascar	Activision	Европа
01.04	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Европа
01.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
01.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
01.05	Advance Wars: Under Fire	Nintendo	США
01.06	* Killer 7	Capcom	США
15.06	StarCraft: Ghost	Blizzard Entertainment	США
17.06	Batman Begins	EA Games	США
24.06	Killer 7	Capcom	Европа
TBA	* Donkey Konga 2	Nintendo	Европа
TBA	Enclave II	не объявлен	Европа
TBA	* The Legend of Zelda 2	Nintendo	Европа
TBA	* NARC	Midway	Европа
TBA	* Star Fox Assault	Nintendo	Европа
TBA	Nightmare Creatures 2	Ubisoft	Европа
TBA	The Incridebles 2	THQ	Европа
TBA	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Meele	Konami	Европа
TBA	Mario 128	Nintendo	Европа
TBA	Fantastic Four	Activision	Европа
TBA	Jacked	Jowood	Европа
TBA	* FarCry: Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* Fire Emblem	Nindendo	Европа
TBA	Virtua Quest	Sega	Европа
TBA	* The Bard's Tale	VU Games	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.03	Cold Fear	Ubisoft	Европа
04.03	Constantine	SCi	Европа
04.03	Mashed Fully Loaded	Empire Interactive	Европа
04.03	Neighbors From Hell 2	JoWood Productions	Европа
04.03	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
04.03	* Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
04.03	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа

Stronghold 2 Об этой стратегии мы не раз писали на страницах «СИ». Подождите ее чуть-чуть – все будет, и осады замков, и их штурм.

Mario Party 6 Фирменный сериал от Nintendo отличается неизменно высоким качеством. Набор мини-игр обещает быть великолепным.

Destroy All Humans! Человеки, трепещите. Злые инопланетяне из THQ придут по вашу душу в апреле. Возможно, они будут говорить по-русски...

? Когда выйдет новый Pokemon?

Что бы ни происходило на рынке видеоигр, сериал Pokemon неизменно пользуется популярностью во всем мире. Свежий набор карманных монстров – в апреле.

04.03 *	Oddworld: Stranger's Wrath	Microsoft	Европа
08.03 *	Phantom Dust	Majesco Games	США
11.03	Robots	VU Games	Европа
11.03	Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
11.03 *	FIFA Street	EA Sports Big	Европа
11.03 *	Fight Night Round 2	EA Sports	Европа
11.03	Kao the Kangaroo: Round 2	Jowood	Европа
18.03 *	TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Европа
22.03 *	NARC	Midway	США
25.03 *	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
25.03 *	Far Cry: Instincts	Ubisoft	Европа
25.03 *	Darkwatch	Sega Summy	Европа
25.03	World Racing 2	TDK	Европа
25.03	Notorius: Die or Drive	THQ	Европа
25.03	Tak 2: The Stuff of Dreams	THQ	Европа
25.03	Stolen	HIP	Европа
25.03 *	Destroy All Humans!	THQ	Европа
25.03 *	Iron Phoenix	Sega Summy	Европа
25.03 *	Conker: Live & Reloadad	Microsoft	Европа
26.03 *	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
01.04 *	The Bard's Tale	Acclaim	Европа
08.04 *	The Punisher	THQ	Европа
12.04 *	Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	США
15.04 *	Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	Европа
25.04 *	Area 51	Midway	США
29.04	LEGO Star Wars	Eidos	Европа
30.04	Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega Publishing	Европа
05.05	Star Wars: Episode III	Ubisoft	Европа
15.05 *	NARC	Midway	Европа
17.05 *	Area 51	Midway	Европа
18.06 *	Battlestations: Midway	SCi	Европа
07.06 *	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	США

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.03 *	Freedom Force vs. the Third Reich	VU Games	Европа
01.03 *	Mortyr 2	_No Company	Европа
01.03	Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	Европа
03.03 *	Pariah	Groove Games	США
04.03 *	Close Combat: First to Fight	Gathering	Европа
04.03	Constantine	Sci	Европа
04.03	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
04.03	Sentinel: Descendants in Time	The Adventure Company	Европа
04.03 *	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
04.03	TrackMania Sunrise	Enlight Software	Европа
08.03	ER	VU Games	Европа
11.03	CT Special Forces: Fire for Effect	Hip Games	Европа
11.03	Street Racing Syndicate	Namco	Европа
11.03 *	The Sims 2 University	EA Games	Европа
15.03 *	The Bard's Tale	VU Games	Европа
15.03	Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	США
15.03	Stolen	Hip Games	Европа
18.03	1944: Battle of the Bulge	Digital Jesters	Европа
18.03 *	Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
18.03	Driv3r	Atari	Европа
22.03	Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail	США
22.03	Silent Hunter III	Ubisoft	Европа
25.03 *	Earth 2160	Deep Silver	Европа
25.03 *	Hellforces	Buka Entertainment	Европа
25.03 *	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
25.03 *	Will of Steel	GMX Media	Европа
01.04	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Interactive	Европа
01.04 *	Stronghold 2	Take2 Interactive	Европа
01.04	SWAT 4	VU Games	Европа
08.04 *	The Punisher	THQ	Европа
15.04	World Championship Snooker 2005	Sega Europe	Европа
20.04 *	Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	Европа
29.04 *	X2: The Return	Deep Silver	Европа
29.04 *	Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Европа
29.04 *	Sacred: Underworld	KOCH Media	Европа
06.05	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
20.05 *	Singles: Triple Trouble	Deep Silver	Европа
25.05 *	Sudeki	ZooDigital Publishing	Европа
07.06 *	F.E.A.R.	VU Games	США
06.07 *	Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two	США
06.10 *	Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two	Европа
TBA *	Juiced	THQ	Европа
TBA *	Jagged Alliance 3	Strategy First	Европа
TBA *	Dungeon Siege II	Microsoft	Европа
TBA *	Jade Empire	Microsoft	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
24.02 *	Rockman EXE 5	Capcom	Япония
25.02 *	Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square Enix	Европа
25.02 *	Mario Party Advance	Nintendo	Европа
25.02	Yu Yu Hakusho: Tournament Tactics	Atari	Европа
27.02	Ganbare! Dodge Fighters	Bandai	Япония
01.03 *	I-Ninja	Destination Software	Европа
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США
04.03	Animaniacs	Ignition Entertainment	Европа
04.03	Bionicle: Maze of Shadows	_No Company	Европа
11.03	Duel Masters 2: Kirifuda Shoubu Version	Takara	Европа
11.03 *	Puyo Pop Fever	Sega	Европа
11.03	Robots	VU Games	Европа
11.03	Winnie the Pooh: Rumbley Tumbley Adventure	Ubisoft	Европа
14.03 *	Tokyo Xtreme Racer Advance	Crave	США
21.03 *	WarioWare: Twisted!	Nintendo	Европа
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
26.03	World Championship Poker	Crave	Европа
22.04	LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Европа
30.04 *	Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
14.06	Dragon Ball GT: Transformation	Bandai	США
19.05 *	Star Wars: Revenge of the Sith	Ubisoft	США
TBA	Shaman King	Konami	Европа
TBA	Banjo Pilot	THQ	Европа
TBA *	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
TBA	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	It's Mr Pants	THQ	США
TBA *	Dynasty Warriors Advance	Koei	Европа
TBA *	Prince of Percia: Warrior Within	Ubisoft	США

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание. **TBA** означает, что дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

- **Платорма :** PS2, Xbox
- **Издатель:** Rockstar

Мозгодробительный боевик от Midway, обласканный прессой в прошлом году, вскоре будет портирован на PC силами Zoo Digital. Мы предполагаем, что, как и в случае с The Suffering, результат будет отличным. ■

DRAGON BALL Z: SAGAS

- **Платорма :** PS2, GC, Xbox
- **Издатель:** Atari

Популярное на Западе аниме Dragon Ball Z не очень-то чтут в России. Однако игры по мотивам этой лицензии, ранее способные лишь насмешить геймера, в последнее время получают отличные оценки в прессе. Яркие драки с интересными персонажами нам нужны! ■

Oddworld: Stranger's Wrath Новый FPS отличается крайне оригинальными видами оружия. Как на картинке. Ждите превью!

FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

05 (158) 2004

НА ОБЛОЖКЕ: Final Fantasy X-2

Неоднозначная Final Fantasy X-2 позже была все же признана нами лучшей консольной RPG минувшего года, а косплей по ней стал украшением прошедшего 30 января 2005 года аниме-фестиваля «Аниматрикс». В том мартовском номере мы впервые рассказали читателям об игровых консолях нового поколения, в том числе – PSP и DS. Тогда мы не знали о том, как будет выглядеть двухэкранная система от Nintendo, и могли лишь гадать. Любителям серьезных аналитических материалов мы подготовили большую статью о героях видеоигр – тех, что стали настоящими звездами, а также тех, что не смогли добиться успеха. В чем секрет популярности ежика Соника и водопроводчика Марио? Об этом мы рассказали читателям «СИ» год назад. ■

Кол-во страниц: **144**

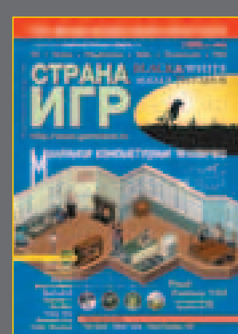
Тираж: **80 000**

Кол-во материалов: **69**

Бонусы: **1 DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

05 (62) 2000



НА ОБЛОЖКЕ: The Sims

Да, глаза вас не обманывают. Маленькие компьютерные человечки атаковали геймеров ровно пять лет назад. Проект оправдал все ожидания и даже более того – перспектива заняться выращиванием самых настоящих людей и наблюдать за их отношениями воодушевила на покупку миллионы владельцев ПК. Среди них было немало тех, кто никогда ранее не увлекался играми, в первую очередь – представительниц прекрасного пола. С тех пор утекло много воды, однако сериал The Sims по-прежнему необыкновенно популярен. Отдельно хочется отметить рецензию на PC-порт Final Fantasy VIII. Это была вторая и последняя игра серии, переведенная на персональный компьютер. Сетевая Final Fantasy XI – исключение. До сих пор читатели спрашивают нас, когда на PC появится десятая часть. А вот никогда. ■

Кол-во страниц: **96**

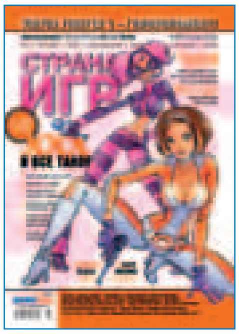
Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **43**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

05 (110) 2002



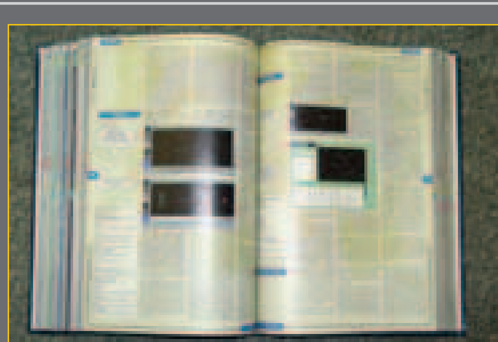
НА ОБЛОЖКЕ: Ulala (SC5), Cate Archer (N.O.L.F.)

Этот мартовский номер встретил читательниц поздравлением от «сексуального редактора» Юрия Поморцева и особым постером от группы Lamp, а читателей – шокирующими спецматериалами об XXX-играх. Online обучал раздевать любимых виртуальных героинь, а в раздел рецензий затесался рассказ о симуляторе Казановы.
«Сексуальным» номер оказался не до конца – нашлось место и серьезным рецензиям (например, Virtua Fighter 4), и даже новым рубрикам. Раздел «Фэндом», детище Миши Огороднокова, правда, засветился в «СИ» всего пару раз – такова его специфика (некий концептуальный рассказ об игре, не укладывающийся в рамки обычной статьи). И, наконец, мы были очень рады обнаружить в «Обратной связи» письмо Романа Епишина, тогда еще простого читателя «СИ». Ныне, как вам известно, он работает в нашем журнале. ■

Кол-во страниц:
120
Тираж:
55 000
Кол-во материалов:
51
Бонусы:
2 CD
2 постера

7 ЛЕТ НАЗАД

03 (22) 1998



НА ОБЛОЖКЕ: Sin

Подвели итоги ушедшего года мы тогда скромно – всего лишь опубликовали список всех поступивших в продажу игр, их краткое резюме, да указали оценки. Сейчас глядим на это и затылок чешем – насколько проще было и в этом году поступить так же! Ан нет – старались, мучились, готовили большой и красивый материал. Надеемся, что вам понравилось.
Очень приятно было обнаружить в рубрике Online рассказ о PBEM-играх. Там описывалось и любимое развлечение Врена – Galaxy Plus. За семь лет игра практически не изменилась, разве что вышли новые версии клиента, пригодные для использования под Windows XP. Указанные в той статье сервера все еще функционируют. Популярность PBEM с тех пор несколько упала, но сотни и тысячи людей до сих пор предпочитают крутым MMORPG «примитивные» на вид PBEM-игры. ■

Кол-во страниц:
192
Тираж:
65 000
Кол-во материалов:
72
Бонусы:
1 CD

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 31.01 – 06.02

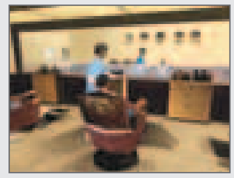
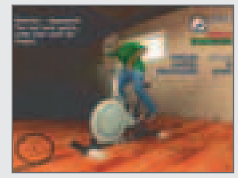
*	игра	издатель
1	Football Manager 2005	Sega

Описание:
Творится нечто странное – писишный чарт практически не изменился за две недели. Видимо, кто-то глючит – или англичане, или мы.

*	игра	издатель
2	Half-Life 2	VU Games
3	The Sims 2	Electronic Arts
4	Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Electronic Arts
5	Rome: Total War	Activision
6	City of Heroes	NCsoft Europe
7	Immortal Cities: Children of the Nile	Sega
8	Rollercoaster Tycoon 3	Atari
9	Vampire Masquerade – Bloodlines	Activision
10	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 31.01 – 06.02

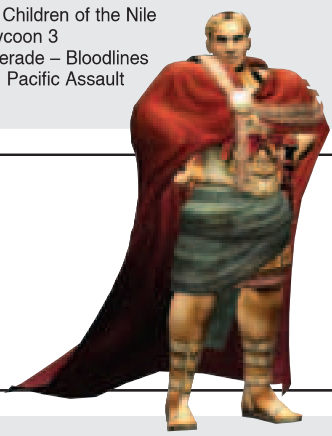
*	игра	издатель
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two

Описание:
Да, мы очень правильно выбрали игру года. А может, это игра десятилетия? Глядишь, уже и новое поколение геймеров подрастет, а GTA – все в чартах.

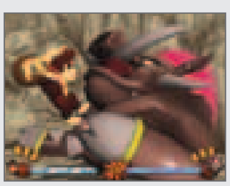
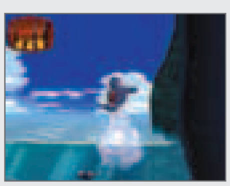
*	игра	издатель
2	Sonic Mega Collection Plus	Sega
3	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
4	FIFA 2005	Electronic Arts
5	Shadow of Rome	Capcom
6	Pro Evolution Soccer 4	Konami
7	The Incredibles	THQ
8	WWE Smackdown! vs Raw	THQ
9	UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts
10	Call of Duty: Finest Hour	Activision

Shadow of Rome



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 31.01 – 06.02

*	игра	издатель
1	Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo

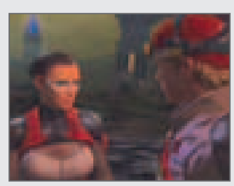
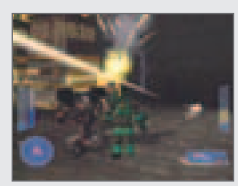



Описание:
Вот он, новый платформер от Nintendo. Инновационный, красивый, с любимыми персонажами. Барабаны от Donkey Konga опять востребованы!

*	игра	издатель
2	Donkey Konga	Nintendo
3	The Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo
4	Sonic Adventure 2: Battle	Atari
5	Sonic Mega Collection	Atari
6	Paper Mario: The Thousand-Year Door	Nintendo
7	The Incredibles	THQ
8	The Simpsons: Hit & Run	VU Games
9	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo
10	Sonic Heroes	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 31.01 – 06.02

*	игра	издатель
1	Mech Assault 2: Lone Wolf	Microsoft

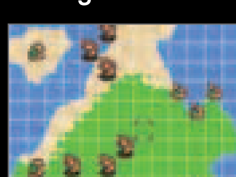



Описание:
Эту игру больше всех в редакции ждал Михаил Разумкин. С ним вполне солидарны британские геймеры. Вселенная Battletech – это круто!

*	игра	издатель
2	Sonic Mega Collection Plus	Sega
3	Halo 2	Microsoft
4	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
5	Pro Evolution Soccer 4	Konami
6	Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft
7	The Simpsons: Hit & Run	VU Games
8	FIFA 2005	Electronic Arts
9	UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts
10	Call of Duty: Finest Hour	Activision

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

*	игра	издатель	
1	Super Robot Taisen Original Generation 2	Banpresto	GBA



Описание:
Тактическая RPG с персонажами из культового аниме. Никогда не переводилась на английский. Очень хорошая, но мы рылом не вышли в нее играть, увы. Рвем волосы на голове.

*	игра	издатель	
2	Another Century's Episode	Banpresto	PS2
3	Radiata Stories	Square Enix	PS2
4	Biohazard 4	Capcom	GC
5	Catch! Touch! Yoshi!	Nintendo	NDS
6	Exciting Pro Wrestling 6 Smackdown Vs. Raw	Yuke's	PS2
7	Gran Turismo 4	Sony	PS2
8	Death by Degree Tekken: Nina Williams	Namco	PS2
9	Sawaru Made in Wario	Nintendo	NDS
10	Monster Hunter G	Capcom	PS2

Комментарий: A Radiata Stories продается так себе – всего 200 тысяч копий за две недели. Маловато будет.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 28.01-13.02

*	игра	рейтинг
1	Grand Theft Auto: San Andreas	40
2	Need for Speed Underground 2	25
3	Killzone (рус. субтитры)	21
4	Prince of Persia: Warrior Within	18
5	Call of Duty: Finest Hour	17
6	Mortal Kombat: Deception	16
7	Ratchet & Clank 3	13
8	The Getaway: Черный Понедельник (рус. субтитры)	11
9	Jak 3 (рус. субтитры)	10
10	Tekken 4	10

PC (BOX) 28.01-13.02

*	игра	рейтинг
1	Need for Speed Underground 2	16
2	Принц Персии 2. Схватка с судьбой	16
3	The Sims 2	15
4	Lords of the Rings: The Battle for Middle-earth	15
5	Альфа: Антитеррор	14
6	Half-Life 2	13
7	Half-Life 2 (DVD)	11
8	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (DVD)	11
9	Золотая серия: Герои Меча и Магии (DVD)	11
10	The Sims 2 (DVD)	10

PC (JEWEL) 28.01-13.02

*	игра	рейтинг
1	Альфа: Антитеррор	31
2	Принц Персии 2. Битва с судьбой	23
3	Street Racing Syndicate	23
4	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	16
5	Doom 3	16
6	True Crime. Streets of L.A.	13
7	Карибский кризис	12
8	Пункт назначения: Берлин	12
9	Война с террором. Зачистка	11
10	Алеша Попович и Тугарин Змей	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 26 ноября по 11 декабря 2004 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 31.01-13.02

*	игра	рейтинг
1	Grand Theft Auto: San Andreas	66
2	Killzone (рус. субтитры)	51
3	Need for Speed Underground 2	44
4	Суперсемейка	33
5	Call of Duty: Finest Hour	32
6	Gran Turismo 3 A-Spec	32
7	Burnout 3: Takedown	31
8	Ratchet and Clank 3	31
9	Prince of Persia: Warrior Within	27
10	Mortal Kombat: Deception	26

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 22 ноября по 05 декабря 2004 года.

НАЗВАНИЕ: Metal Warriors || **РАЗРАБОТЧИК:** Konami || **ПЛАТФОРМА:** SNES || **ДАТА ВЫХОДА:** 1995

С ДОБРЫМ УТРОМ, СТРАНА!

PC | PLAYSTATION 2 | N-GAGE

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/mgs3

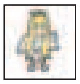
Metal Gear Solid 3
Snake Eater

ВЕРДИКТ

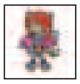
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **10**

Наше резюме:
Новый шедевр от Кодзимы оправдал все ожидания. А смеяться над «яблоко молоко» грешно.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Лучшие в мире сценарий, геймплей, графика, юмор, управление, музыка, звуковые эффекты и постановка сюжетных роликов.



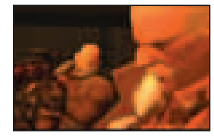
Минусы:
Не обнаружены.

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

«Холодная война. Мир. Змейка». Этими словами встречали читателя передовицы газет времен Metal Gear Solid 3: Snake Eater (далее – MGS3). «ИгроваяСтанция 2. Искусство. Кодзима», – вторим мы. Сколько уже копий сломано по поводу игры – не перечесть; пора, пожалуй, подвести итоги.

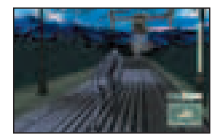
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

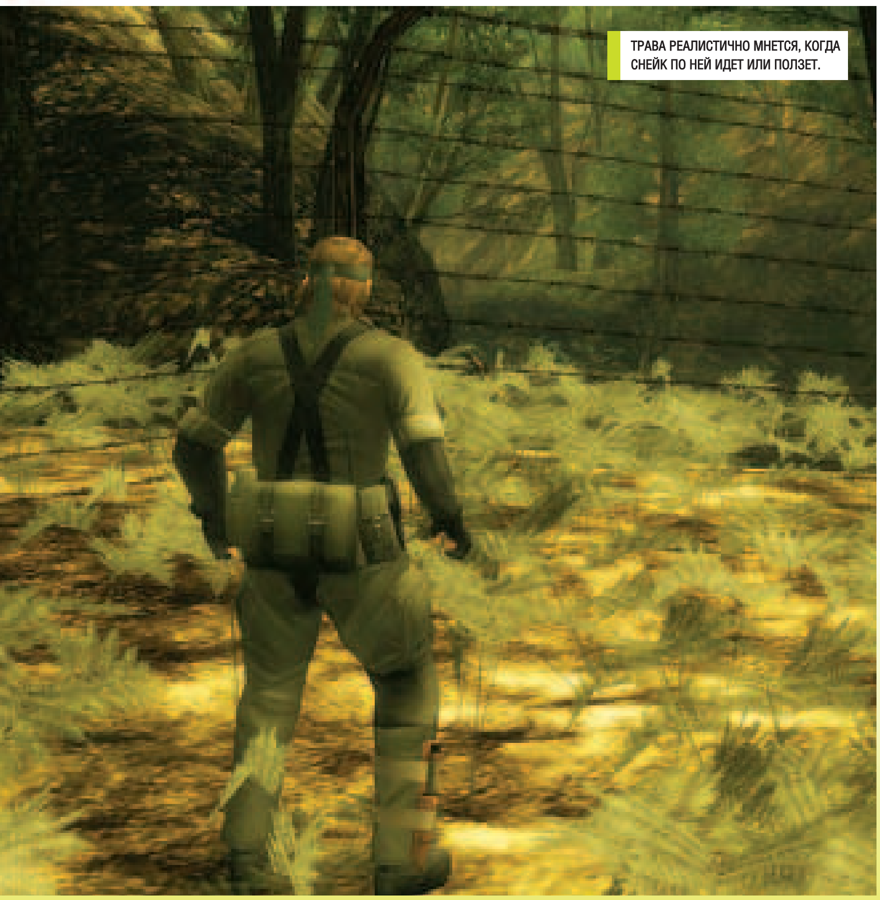


Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

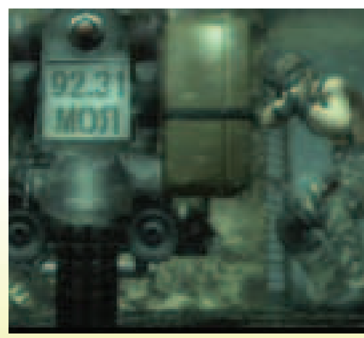
МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ

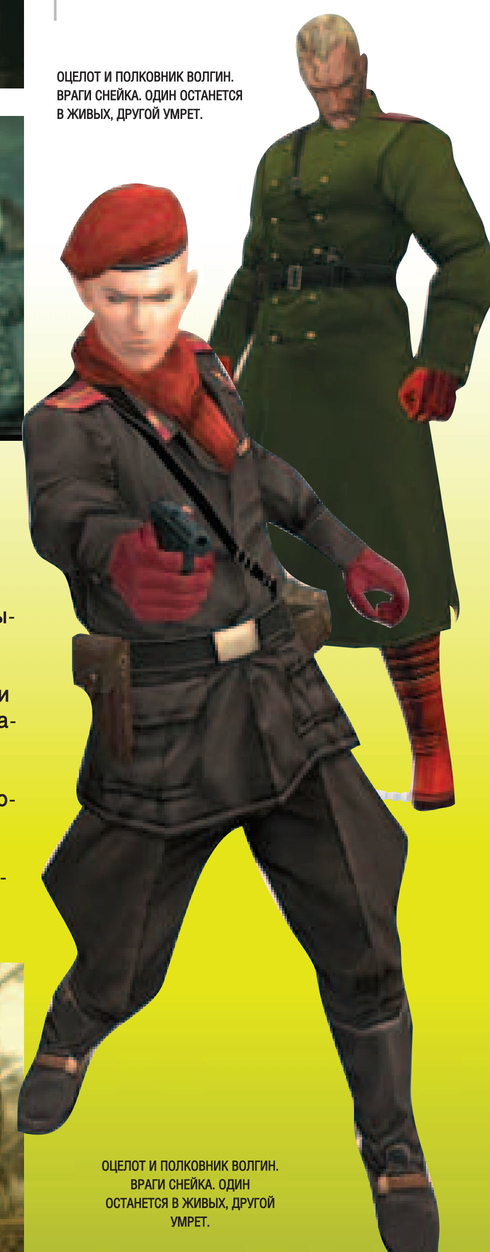


Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow



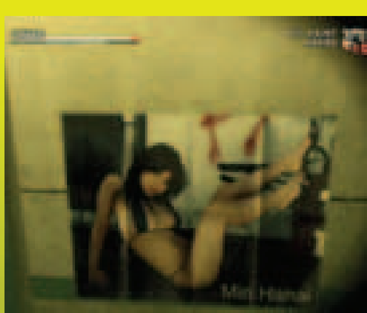
ТРАВА РЕАЛИСТИЧНО МНЕТСЯ, КОГДА СНЕЙК ПО НЕЙ ИДЕТ ИЛИ ПОЛЗЕТ.

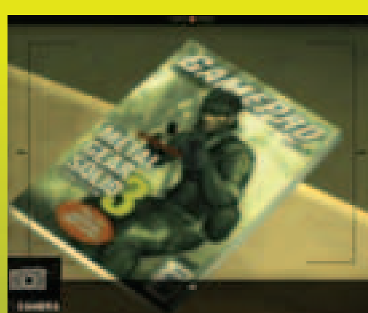


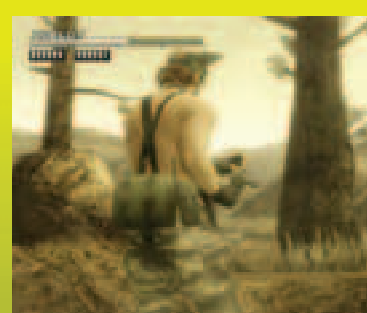


ОЦЕЛОТ И ПОЛКОВНИК ВОЛГИН. ВРАГИ СНЕЙКА. ОДИН ОСТАНЕТСЯ В ЖИВЫХ, ДРУГОЙ УМРЕТ.

MGS3, завершая трилогию, переносит геймеров в прошлое, во времена, когда из случайной оговорки именитого конструктора родилось название нового класса вооружений, обладать которым в наши дни (по версии Кодзимы) стремится каждое государство, а его существование – ревниво охраняемый спецслужбами секрет. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (далее – MGS2) – трагедия оставшихся ненужными героев холодной войны; MGS3 посвящен душевным исканиям ветеранов Второй мировой. В одночасье борьба безусловных добра со злом обернулась сварой в клубке шипящих змей, былые друзья предали или оказались преданными собственной страной, рухнула система ценностей. Чему верить, с чьим именем на устах идти на смерть? Стоит ли из последних сил цепляться за верность присяге или лучше попытаться опрокинуть статус кво, всколыхнуть болото взаимного ядерного сдерживания и принести миру свою правду? Дотянув до Карибского кризиса, когда мир был на волоске от новой глобальной войны, этот нарыв лопнул, спровоцировав неизвестный широкой публике, но не менее опасный конфликт. В главной роли – человек, похожий на Солида Снейка. Но не он.







ОЦЕЛОТ И ПОЛКОВНИК ВОЛГИН. ВРАГИ СНЕЙКА. ОДИН ОСТАНЕТСЯ В ЖИВЫХ, ДРУГОЙ УМРЕТ.

Бесконечные диалоги

MGS2 пугал геймеров необыкновенно длинными диалогами по кодеку (средство связи Снейка с друзьями). В MGS3 их стало, пожалуй, больше, но все они вынесены за рамки прохождения. Обязательных вызовов по кодеку – «копейки», зато по собственной инициативе поговорить с кем-нибудь можно всегда, и на любые темы. Интересно, что помимо подробнейшей справки о, по-моему, всех известных кинофильмах первой половины XX века, так можно получить ключевую для понимания сюжета сериала информацию. Например, именно из диалогов по кодеку можно узнать, кто же на самом деле является пропавшим сыном Босса. За сюжетными сценками тоже стоит следить внимательно – в игре мелькают и дедушка Отакона, и Дональд Андерсон (шеф DARPA в первом MGS). Если лениво разбираться во всем самому – можете отбросить гордость и прочитать анализ сюжета игры на сайте http://www.gamefaqs.com.

ВЕРНЫЙ КОНЬ, СДЕЛАННЫЙ ПО СПЕЦЗАКАЗУ ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ С БЕСКОНЕЧНЫМ БОЕЗАПАСОМ, ОБТЯГИВАЮЩИЙ КОСТЮМ ПОД ПЛАЩОМ, НЕМИГАЮЩИЙ ВЗГЛЯД, – БОСС. ДРУГ, ЛЮБОВНИЦА, НАСТАВНИК, ВРАГ СНЕЙКА.

«There can only be one Boss and one Snake» – чем вам не слоган всего сериала?

POWER ON

Не до конца понятое и принятое разделение MGS2 на две главы – раз. Ненавистный Райден в качестве главного героя – два. Похожий на галлюциногенный бред финал – три. Эти недостатки – пусть и спорные – предыдущей части господин Кодзима исправил; все эти решения были отчаянно необходимы сюжету предыдущей части, но MGS3 обходится без них. В MGS2 автор хотел обращаться непосредственно к игроку, используя слабого, колеблющегося, безликого Райдена как посредника, пустышку, на которую геймер может спроецировать себя. Напротив, в MGS3 нам отведена созерцательная роль – наблюдать за выходками молодого Оцелота (Ocelot), взрослением Снейка (Snake; вернее, Naked Snake) и – главное – трагедией Босса (The Boss; пол – женский). Именно она – боевая подруга, любовница, учитель, командир, смертельный враг Снейка – является главным героем истории, рассказанной Кодзимой. Разрушительнее, чем Шагоход в полном боевом снаряжении, быстрее, чем бросок змеи, красивее, чем цветущий луг на берегу озера; Босс не оставит Снейка до самых последних кадров игры. «There can only be one Boss and one Snake» – чем вам не слоган всего сериала?
Новую игру Кодзима решил сделать максимально доступной для всех – на поверхностном уровне MGS3 не вызывает вопросов у тех, кто прошел ее до конца. Не разжевывая детали сюжета совсем уж «для идиотов», он объяснил, «кто же кого предал» (ответ на этот вопрос так и не нашли многие поклонники MGS2) в лучших традициях военно-политических триллеров Яна Флеминга и Тома Клэнси. Но стоит копнуть вглубь – там все тот же Кодзима. Конспирологическая теория MGS2 спроецировалась на весь мир – и здесь можно найти столько скрытых цитат, туманных намеков и отсылок к реально существовавшим тайным обществам, что их расшифровка потребует отдельного спецвыпуска «СИ». Каждый понимает игру в меру своей эрудированности. Продолжились и постмодернистские игры с убеждением геймера в нереальности происходящего, появилось путешествие в подсознание Снейка, в загробный мир. Глубоко символично и вынесенное в подзаголовок игры действие – то самое пожирание змей, названное одной из героинь каннибализмом. Ведь Снейк-человек убивает тех, кто «с ним одной крови» во имя выживания – тех, кто в иных условиях оказался бы с ним по одну сторону баррикад. Говорят, что революции, подобно библейскому Левиафану, пожирают собственных детей – всемирного масштаба войны ничуть не лучше. Наконец, Кодзима беззастенчиво цитирует Джеймса Бонда с его погонями на танке по Ленинграду, не забыв даже о постельной сцене в финале, использует популярный десятилетие назад ход «награждение героя в Белом Доме», оставляя в каждом случае впечатление «там, в источнике, это было сказкой, здесь – реальность». Интересно, что все нелепицы Кодзимы как раз и попали в трейлер, чем и вызвали шок общественности (в основном российской; на Западе yabloko moloko даже не заметили). В игре они, конечно, присутствуют, но строго дозированно. Yabloko moloko и летающие ступы остаются где-то позади в джунглях, а впереди – продолжающаяся гонка вооружений, испытание Китаем ядерной бомбы и свержение Хрущева Брежневым. Отдельное спасибо – за то, что в игре нет медведей и шапок-ушанок. Кодзима сделал очень неожиданный ход – поместил в тайгу реальных представителей флоры и фауны со всего мира (Индия, Япония, Австралия, Китай, Южная Америка...), но все якобы исконно русские виды – выдумал. Нелепица обернулась изящным ре-

ЗАБРАТЬСЯ В ВЕРТОЛЕТ НЕЛЬЗЯ. ПОДКАРАУЛИТЬ НАРЕЗАЮЩЕГО ВОКРУГ НЕГО КРУГИ ЧАСОВОГО – ВПОЛНЕ. ТРУП ЛУЧШЕ УТАЩИТЬ И СПРЯТАТЬ В ТРАВЕ У ЗАБОРА. А ЗАТЕМ – ВПЕРЕД, ИСКАТЬ ПОДХОД К СЛЕДУЮЩЕМУ ВРАГУ.

ВСЕ СЮЖЕТНЫЕ РОЛИКИ РАБОТАЮТ НА ДВИЖКЕ ИГРЫ. ВЫГЛЯДЯТ ОТЛИЧНО.

КАЖДЫЙ ВИД КАМУФЛЯЖА ХОРОШ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОГО ТИПА МЕСТНОСТИ. ПОДСКАЗКИ В ИГРЕ ЕСТЬ.

Гагарин и другие

Новый MGS не обошелся без отряда инфернальных супергероев, выступающих в роли боссов. Это повелитель ос The Pain («боль»), гибрид Человека-паука и Хищника The Fear («страх»), сохраняющий в себе лишь крохи жизни старик-снайпер The End («конец»), огнеметчик-космонавт The Fury, специалист по миру мертвых The Sorrow («печаль») и «вторая половина Снейка», The Boss (собственно, «босс» или, как говорят в игре, «воевода»). Все они – члены отряда «Кобра», в свое время созданного для выполнения секретных миссий в тылу нацистской Германии. Драки с Оцелотом, полковником Волгиным и так далее – достаточно банальны, но вот встреча с каждым из членов «Кобры» – уникальный опыт во всех смыслах. Символизируя определенное чувство, соответствующее имени, да и не только (The End – смерть, дряхление, единение с природой, The Boss – чистота, красота, долг, честь), они переносят свою идеологию и на способ ведения боя. Сгоревший когда-то заживо космонавт The Fury, поливающий огнем все на своем пути, заставляет вспомнить о загадочной гибели Юрия Гагарина, а с помощью The Sorrow игра изящно напоминает Снейку о загубленных им на пути к своей цели душах. Снайперский поединок с The End – и вовсе уникальная сцена, на деле доказывающая, что потенциал всех идей MGS3 не может быть раскрыт в одной-единственной игре; на их базе хоть завтра можно сделать с десяток интересных и разнообразных хитов.

шением очень серьезной проблемы с разнообразием дичи. В самом деле, смешно называть игру Snake Eater и ограничивать рацион героя гадюками да ужами.

PRESS START

Игровой процесс MGS2 был слишком хорошо знаком фанатам первой части, нововведения обеспечивались скорее техническим превосходством движка, нежели концептуальными прорывами. В новом проекте Кодзима смог сохранить основные идеи сериала – это по-прежнему шпионский боевик со все тем же управлением и набором основных приемов, – однако представил новые типы местности, вывел геймера на открытые пространства. Чтобы адекватно симулировать поведение разведчика в лесу, горной местности, пещерах и воде, потребовалось принципиально сменить систему скрытого передвижения. Раньше достаточно было не попадать в поле зрения охранников да прятаться в знаменитых картонных коробках – отныне они неуместны везде кроме складов на военных базах. На опушке леса нет шкафов, столов и тумбочек, прячась за которыми, можно прокрасться мимо врага, местность всегда хорошо просматривается, а за стволами деревьев скрываться бесперспективно. И тут на помощь приходит новая фишка – показатель «скрытности».

Раньше ведь было как? Если Снейк находится в поле зрения охранника, тот его непременно заметит. Сейчас все зависит от расстояния между людьми, а также «скрытности». Если она достигает 70-90 процентов, то и в трех шагах перед собой натренированный спецназовец не увидит Снейка. Для достижения эффекта можно, например, залечь в высокой траве, облачившись в соответствующий камуфляжный костюм. Напротив, человека в белом маскхалате на склоне горы, идущего во весь рост, засекут, условно говоря, за километр. «Скрытность» в этом случае будет иметь отрицательное значение.

Раньше, как помните, у Снейка были и точная карта местности, и радар, отображающие охранников и их сектора видимости. Все это, увы, исчезло – шпион ограничивается сложным набором гаджетов: сонар, детектор движения и прибор, реагирующий на присутствие поблизости людей. Сонар выводит на экран все обнаруженные поблизости живые существа – а это не только враги, но и мелкие зверюшки. Детектор движения отлично подходит для обнаружения патрулей, но бесполезен против часовых. Наконец, последний гаджет «ловит» всех врагов, однако неспособен определить их точное расположение – только пищит громче по мере приближения к объекту.

В новых условиях крайне важно сначала определить, как устроена охрана места, куда Снейку необходимо проникнуть, а затем уже действовать. Для начала лучше всего залечь на пригорочке, чуть высунувшись из травы, да осмотреть все в бинокль, отмечая для себя, где стоят часовые. Затем уже приблизиться на безопасное расстояние, не забывая менять камуфляж под цвет местности, определить расположение ближайших охранников, которых можно нейтрализовать, не привлекая внимания остальных, и двигаться к ним, постоянно сканируя местность. В случае возникновения угрозы обнаружения лучше спрятаться в укромном месте и переждать. Ведь после поднятия тревоги избежать гибели сложно – придется либо найти безопасную «нору» (что проблематично), либо перестрелять несколько десятков умных и хорошо вооруженных врагов. И постоянно надо держать в «горячем списке» предметов те самые три гаджета, а на более поздних этапах – еще и инфракрасные очки.

Со времен MGS2 сохранились большинство тамошних элементов геймплея. Враги так же чутко реаги-

Close Quarter Combat

Снейк использует в игре CQC – систему рукопашного боя. Она была изобретена в Азии для применения полицией и военными, и позже распространилась по всему миру. CQC предполагает использование оружия ближнего радиуса действия – ножи, дубинки. Основная идея системы заключается в том, чтобы быстро сократить у противника «пространство для атаки» и несколькими ударами вывести его из строя, не дав ему применить свое оружие. Это особенно удобно для полицейских, производящих арест преступника. Применять CQC можно и при наличии пистолета – как дополнительного устрашающего средства, а также страховки на случай, если бой пойдет «не так» и противника придется убивать. В игре утверждается, что CQC изобрели Снейк и Босс, однако в реальном мире это заслуга Уильяма Фэйрбэйна, жившего в Китае с 1907 по 1939 год. В 1940 он переехал в Британию, где готовил бойцов отрядов специального назначения для английской армии.

ПРОФЕССОР СОКОЛОВ, ИЗОБРЕТАТЕЛЬ ШАГОХОДА.

Станислав Лем о крокодилах

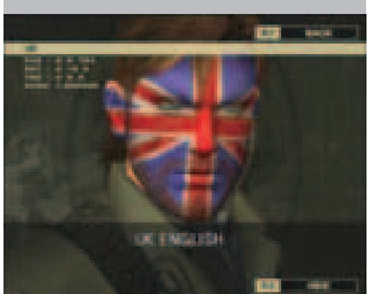
Было известно, что Konami консультировалась относительно российских реалий со специалистами – отсюда и отсутствие орфографических ошибок в написании названий локаций (исключение – «корридор» – явно на совести «специалистов»). Однако поражает еще и правдоподобность политической интриги и характеров героев. Истина открылась совершенно случайно – в интервью «Известиям» знаменитый писатель Станислав Лем проговорился, что подготовил для Konami 15-страничный документ, куда вошли воспоминания о поездках в Советский Союз в шестидесятые годы, о необычных людях (в том числе ученых и космонавтах). Стал он тогда и участником «нескольких невероятных приключений, вполне достойных того, чтобы стать сюжетами фильмов о шпионах».

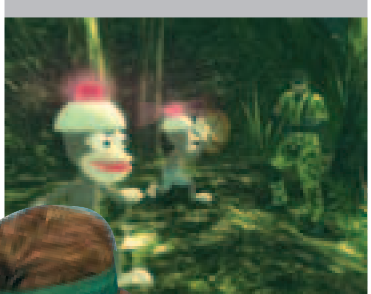
Фанаты сериала Metal Gear будут хорошо вознаграждены за знание корней.

руют на звук (подкрадываться к ним лучше на цыпочках; а для привлечения внимания можно стучать кулаком по стене), их можно отвлечь порнографическими журналами. Снейк умеет прятаться в картонную коробку (несколько видов), свисать с края подвесного моста, пережидая, пока охранник отвернется. Другое дело, что практически все фишки такого рода применимы лишь в одном-двух местах за игру – там, где местность более-менее повторяет знакомую по MGS1-2. Фанаты сериала Metal Gear будут хорошо вознаграждены за знание корней. Например, на военной базе, где хранится Шагоход, Снейк может проникнуть в заветную лабораторию двумя способами. Первый – вооружиться картой и отправиться туда «пешком». Второй – найти пустой грузовик, забраться туда и накрыться коробкой с надписью «To Weapon Lab». Подошедший солдат увидит ее, сядет за руль и сам отвезет вас туда, куда нужно! Такие поездки на грузовиках встречались в самом первом Metal Gear, если помните; были они и в MGS на PlayStation. MGS3 не отрицает наработки MGS1-2, он включает в себя их, – это составляет процентов двадцать игры. Еще восемьдесят – нововведения, расширяющие концепцию шпионского боевика до невиданных ранее пределов. Splinter Cell и Commandos меркнут в тени шедевра Кодзимы. Раньше – еще во времена первых Metal Gear на 8-битных платформах – с линейкой жизни Снейка дела вечно обстояли плохо. Любое попадание быстро приближало героя к смерти, а лечебные предметы (Ration) встречались редко. Именно поэтому боестолкновение было невыгодным – слишком высока была их цена для здоровья Снейка. В MGS3 Кодзима отказался от стандартной модели. В новой игре герой может выдержать несколько очередей из АК-47 и остаться в живых. Однако помимо урона для линейки жизни, он получит несколько ранений, которые придется излечивать с помощью полевой аптечки. Каждую пулю надо извлечь ножом, затем следует обработать рану дезинфицирующим средством, зашить ее и наложить повязку. Для ожогов существует специальная мазь, а от пиявок поможет избавиться сигарета. Встречаются и переломы, и порезы. Линейка жизни восстанавливается со временем, но лишь до предела, установленного ранениями Снейка – именно поэтому их и нужно лечить. Запас медикаментов ограничен, поэтому на бинтах или других дефицитных предметах можно экономить, если рана неопасна – со временем она и так затянется. Интересно, что предмет, непосредственно восстанавливающий линейку жизни (как ранее – Ration), существует – Life Med. Вот только встречается он в игре крайне редко, поэтому лучше приберечь его для последних боссов.
Третья новая фишка MGS3 – разрекламированная в прессе система питания. Снейк, как и любой нормальный человек, от постоянной беготни и стрельбы устает. Восстановить силы (специальная линейка Stamina) ему помогает еда. Все, что растет на деревьях, бегает или ползает по земле, может быть поймано и съедено. Или убито и съедено. Для хранения пищи «живьем» предназначены три клетки, «мертвую» снедь можно складировать в мешок в больших количествах, но учтите – она может и испортиться со временем – поэтому настрелять кроликов «на всю игру вперед» не получится. Проблем с едой в лесах практически нет, однако в зданиях водятся разве что крысы, поэтому некоторый запас при себе иметь всегда стоит. Система охоты MGS3 добавила игре очков отнюдь не только за счет ее важности для симулятора шпиона. Коллекционирование всех видов змей, зверей, грибов, фруктов «затягивает» почище ловли покемонов.

Отличия европейской версии

Нехорошие геймеры, купившие пиратскую NTSC-версию игры, могут рвать на себе волосы. Как и в случае с MGS2, европейцы получили несколько бонусов. Самый интересный из них – режим Duel Mode, где геймерам предлагается последовательно сразиться со всеми боссами игры. Опция Demo Theatre скрывает сюжетные сценки – после прохождения игры можно будет заново насладиться всеми любимыми моментами (в том числе и постельной сценой!). Для самых хардкорных геймеров Konami подготовила уровень сложности European Extreme, а любителям экзотики – пару новых уровней для пародийного режима Snake vs. Monkey. В нем Снейк вынужден бродить по лесу, отлавливая обезьян совсем как в относительно популярном сериале Ape Escape. И, наконец, в игре появилась подборка вариантов раскраски лица, победивших на соответствующем конкурсе Konami. Например, посвященных флагам европейских и не очень стран.

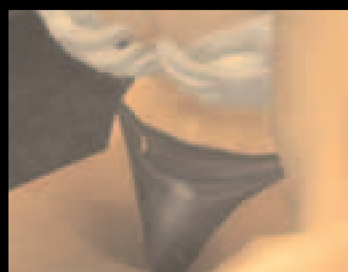


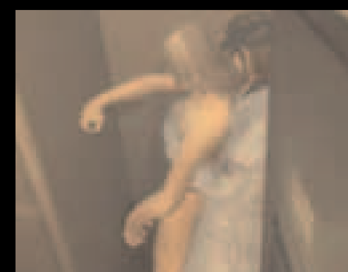


ТЕХНИКА БОЯ CQC ПРЕДПОЛАГАЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ПИСТОЛЕТА, И НОЖА.

Кодзима шутит

Снейк отказывает сексапильной шпионке Еве...





... Но совершает некие странные действия с Иваном Райденовичем Райковым.

В САМОМ НАЧАЛЕ ИГРЫ НАШ ГЕРОЙ ВЫГЛЯДИТ, КАК РАЙДЕН ИЗ MGS2. НЕ ЗРЯ.

USE BINOCULARS

Смена графического движка помогла разработчикам лучше отображать открытые помещения, и прежде всего лес. Спрашивать о количестве полигонов бесполезно – не в них дело. Лучше скажу, что хоть здесь (как и везде) деревья подобны бумажной елочке – несколько полигонов, нанизанных на ствол, – выглядят они так, будто каждый листик смоделирован независимо. Эффект Shenmue. Особенно хорошо великолепие игры ощущается, когда Снейк издалека рассматривает местность в бинокль. А лежа в траве рядом с болотом, когда из динамиков 5.1 доносятся верно спозиционированные с помощью Dolby Pro Logic 2 звуки, начинаешь будто кожей ощущать прикосновение влажной земли. Ни в одной игре, ни на одной платформе до сих еще не было настолько живого, настоящего леса.
Как и в MGS2, для отображения сюжетных сцен используется движок игры. Более того – во всех роликах Снейк выглядит в соответствии с выбранным типом камуфляжа, а во многих имеются эпизоды, где игра предлагает переключиться на альтернативную точку обзора. Интерактивное кино – как еще это можно назвать? По качеству искомые ролики не уступают лучшим образцам – вроде Final Fantasy X или Xenosaga. Однако Кодзима переплюнул всех в сцене с полуинтерактивными гонками на мотоцикле по вражеской базе с пытающимся достать героев Шагоходом, фактически это огромный сюжетный ролик, перемежающийся со вставками «шутера на рельсах». Феерherичность зрелища лишь подчеркивается участием в ней «спецназа ГРУ на летающих ступах», а трагичность развязки заставляет вспомнить об одном достойном сравнения с MGS3 японском шедевре – «Королевской битве».

USE REVIVAL PILL

Кодзима сначала заявил, что этот Metal Gear Solid – точно последний, затем пообещал Metal Gear Solid 4, а в нашем интервью (см. стр. 30) – сообщил, что сам сериалом более заниматься не будет... Чему верить? Возможно, «номерным» играм серии настал конец, но ведь перешел же когда-то сериал от Metal Gear к Metal Gear Solid, почему бы ему не сделать очередной качественный скачок? Хорошо, пусть Снейк устарел (а герой игры – вовсе не *Солид* Снейк), но придуманный раз мир неисчерпаем на сюжеты, а игровой процесс совершенствовать и дополнять можно бесконечно. Мэтр как-то упоминал, что мечтает о Metal Gear Online. Почему бы и нет? Пока он думает и творит, мы можем спокойно пройти третью часть игры на PS2 и ждать Metal Gear Acid (или AC!D, если угодно) на PSP.

АВТОСАЛОН
«Эксклюзив-Авто»
МАРТ 2005
БОЛЕЕ 700 ЛУЧШИХ АВТО СО ВСЕХ УГОЛКОВ МИРА!
Buick Special
$ Звоните!
Модифицированная версия классического автомобиля! Современная «начинка» в оригинальном кузове.
Lancia Delta S4
$350 000
Невероятно мощная полноприводная машина, 449 лошадиных сил. Уникальный окрас кузова!
Mini Marcos GT
$25 500
Передний привод, классический дизайн, отличная управляемость.
Mazda RX-8 Type-S
$27 500
Мощный двигатель, элегантный облик. 2003 г. выпуска, отличное состояние!
Ford GT
$149 880
Любимый автомобиль Казунори Ямаути. 550 л.с., бескомпромиссная мощь.
Toyota 88C-V
$2 500 000
788 лошадиных сил. Одна из быстрейших машин на планете!
VW Beetle
$14 430
Классика не выходит из моды. VW Beetle, полностью отреставрированный, к вашим услугам!
Renault Alpine A110
$30 130
Абсолютная классика, двигатель 1.6 литра, 1973 год. Заднее расположение двигателя, цвет – "альпийский голубой".
TVR Tuscan Speed Six
$94 050
Впечатляющий стиль, задний привод. Штучное производство, год выпуска 2000. Без пробега по России.
Toyota Celica
$350 000
Классический полноприводный раллийный автомобиль, выигравший немало гонок. 295 л.с., 1994 г. выпуска.
Pagani Zonda S
$450 040
Итальянский суперкар изысканного дизайна. Мощность двигателя: 542 л.с. Цвет – "серебристый металлик".
Nissan 350Z
$ Звоните!
Специальная редакция бестселлера от Nissan, созданная к выходу Gran Turismo 4. Без пробега.
Salen S7
$419 130
Настоящий американский суперкар. 550 лошадиных сил в вашем полном распоряжении!
Subaru Impreza
$350 000
Версия WRC, отличное сцепление и аэродинамика. Почти новый, год выпуска – 2003.
Honda NSX-R
$119 570
Быстрый и легкий суперкар от известного производителя. Самовывоз из Японии.
Dodge Viper
$185 300
Знаменитая «гадюка» из Детройта. Жесткая подвеска, растаможен 100%. В подарок – комплект автоакустики.
WWW.GT4.RU
GRAN TURISMO 4 – ТЕСТ-ДРАЙВ ДЛЯ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ!
Fun, Anyone?
PlayStation.2
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation.2

СЛОВНО METAL GEAR SOLID 2, КОТОРЫЙ ОКАЗАЛСЯ ЛИШЬ СИМУЛЯЦИЕЙ СОБЫТИЙ ОРИГИНАЛЬНОГО METAL GEAR SOLID, ЭТО ИНТЕРВЬЮ ПРЕСЛЕДУЕТ ЕДИНСТВЕННУЮ ЦЕЛЬ – СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ХИДЕО КОДЗИМА ДАЛ МНЕ ПРИМЕРИТЬ ЕГО ЧУДО-ОЧКИ.

KONAMI

ХИДЕО КОДЗИМА

Эти очки едва ли не популярнее в Интернете, чем сам Кодзима. Геймеры обожают продюсера Metal Gear Solid. И хотя многие не понимают, что именно происходит в его играх, но все согласны: его очки – лучшие очки на свете. Говорят, что их дизайн разработал Йодзи Синкава, иллюстратор сериала Metal Gear, говорят, что их можно смять в шар и бросить с высотки, – и они подскочат на десять этажей вверх. Я спрашиваю, где он их достал.

Кодзима сидит в большом красном кресле. На улице тепло, мы разговариваем в просторном здании напротив офисов Konami в Roppongi Hills. Кодзима поправляет очки указательным и большим пальцем одновременно и начинает рассказывать. «Когда наш офис стоял в Ebisu, неподалеку был бутик «Хакусан». Там я их и купил примерно год назад. С тех пор много воды утекло: мы переехали в Roppongi Hills, а магазин закрылся. Остался еще один такой же в Сибуе, но я не знаю, есть ли там эти очки. В конце концов, это прошлогодняя модель».

Если бы я спросил, почему Кодзима выбрал именно эти очки, он ни за что бы не признался, что они не пользовались спросом, – хотя, скорее всего, именно так и было. Он бы сказал что-нибудь в духе «понравились, и все». Я знаю это наверняка: несколько часов, проведенных с Кодзимой один на один, показали: он мастер, который не думает, а делает. Кодзима бессознательно творит только лучшее – когда мутит воду в сети, дезинформируя игроков, или просто покупает новые очки.

Разговор переходит на прическу. Кодзима – большой поклонник американской поп-культуры. Когда Солид Снейк в Metal Gear Solid 2 представляется лейтенантом Плискиным, каждый, кто смотрел «Побег из Нью-Йорка», понимает, откуда ветер дует. Кодзима не раз говорил, как сильно внешность Курта Рассела повлияла на образ Солида Снейка. Почти каждая деталь игр Кодзимы оказывается связана с американской поп-культурой, и я набираюсь смелости спросить про прическу Снейка. Почему у него не бритый затылок?

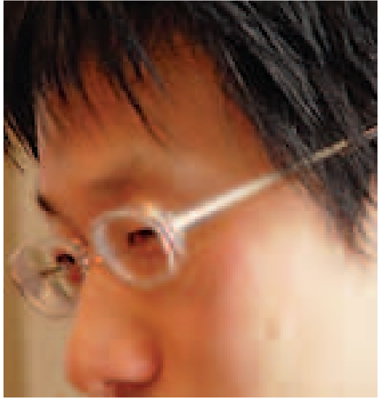
«А что, некруто?»

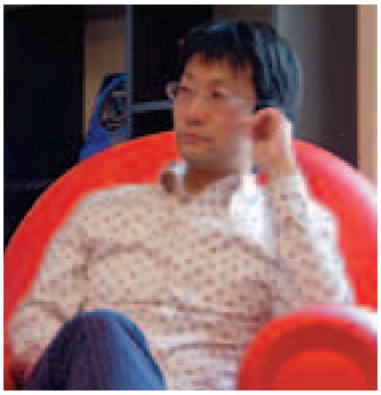
Да нет, круто. Обалденно, в самом деле.

«Во всем виноваты полигоны. Снейку не обрили затылок потому, что мы решили: сзади герой должен выглядеть привлекательно. Любоваться его лицом будем в заставках, а в самой игре мы нашли другое применение возможностям PS2 – когда Снейк бежит, его волосы развеваются на ветру. Так прическа развивалась вместе с прочим дизайном игры.»

Марио от Сигеру Миямото – пример того, как персонаж создается под технологию (усы легче анимировать, чем губы), а современный Снейк был создан так, чтобы использовать железо PS2 совсем немыслимыми способами.

Но времена меняются. Дизайнеры уже не работают со спрайтами и восемью цветами. Любой, у кого есть Pentium 4 и хороший учебник, может создать трехмерную графику уровня Final Fantasy за несколько недель. Когда дело доходит до гейм-дизайна, нужен специалист уровня Кодзимы,



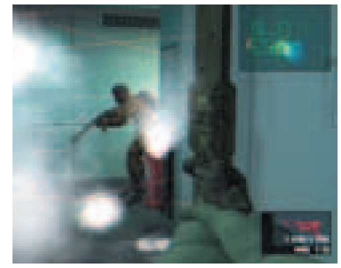


который мог бы следить за мельчайшими деталями, вроде прически, и удостовериться, что подчиненные дизайнеры все сделали правильно.
Иногда ему приходится подниматься в сферы, недоступные обычным людям. Когда Кодзима решил, что попа Снейка должна быть более привлекательной, чем попа Райдена, многие не понимали, почему. Зачем Снейк выглядит лучше, чем Райден, если большую часть игры мы проведем, созерцая менее упитанную задницу Райдена? «Скажите своим читателям, что я женат, и у меня есть сын», – предостерегает Кодзима, понимая, что разговор принял опасный поворот. «Вынесите это большими буквами, жирным шрифтом», – Кодзима поднимает руки, показывает, как должен быть расположен текст, и продолжает: «У Лары Крофт, героини Tomb Raider, была чудесная попа, – большую часть игры мы пялились на нее, и в Eidos знали: задница должна выглядеть аппетитно. Вот такая вот загадка», – подводит Кодзима черту в битве между попами Снейка и Райдена.
Работать с Хидео в два раза сложнее, чем брать у него интервью, но лишь вполовину сложнее, чем разбираться в концовке Metal Gear Solid 2. Для тех, кто не в теме: оживший Снейк дает Райдену всамделишный самурайский меч, и прежде

НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ОДИН НА ОДИН С КОДЗИМОЙ ПОКАЗАЛИ: ОН МАСТЕР, КОТОРЫЙ НЕ ДУМАЕТ, А ДЕЛАЕТ.

чем блондин применит его по назначению на крыше Федерального Собрания в Нью-Йорке, он своими руками уничтожает 25 гигантских боевых роботов и выслушивает два часа демагогии о намерениях террористов (они собираются ввести цензуру в Интернет, чтобы контролировать потоки информации).
Многие американские геймеры были огорошены таким развитием сюжета. Взбешены! – так же, как в день закрытия Napster. По иронии судьбы, именно во время прочтения статьи об этичности этого сервиса Кодзима придумал сюжет Metal Gear Solid 2. Такое объяснение вряд ли удовлетворит сотни рассерженных геймеров, и я спрашиваю Кодзиму об этой многострадальной концовке. «Потому что это видеоигра. Только в видеоигре я могу сделать нечто подобное. В конце концов, почему бы и нет?» Очень уклончивый ответ, не правда ли?

Многие американские геймеры (игра разошлась в США в два раза большим тиражом, чем в Японии) решили, что Кодзима съехал с катушек. Они думают, что игру целиком сделал сам Хидео. Я хочу узнать, так ли это в самом деле. Привожу в пример интервью с известным писателем и продюсером Сигесато Итоем, создателем игры Mother 2 (1993 года выпуска), которую многие критики считают принадлежащей к постмодернистской литературе. Итой говорил, что делать игру – все равно что делать журнал: режиссер или продюсер вынужден заодно работать редактором. Его команда писала истории, а он превратил их в страницы игры, но Кодзима не таков – он сам прорабатывает каждую деталь игры, так чтобы отношения персонажей и события были готовы еще до того, как программисты займут свои рабочие места. «Кроме некоторых диалогов в кодеке», – осекается Кодзима. Для этого у него есть напарник, господин Фукусима. Неудивительно, что Кодзима не успевает все делать сам, ведь диалоги затягиваются порой не на один час. Игроки, которым нет до них дела, могут промотать текст, но это не останавливает хулителей Кодзимы: литературе не место в видеоиграх. Сам Кодзима совершенно с ними согласен. «Игры – не литература», – заявляет он без обиняков. Игры – это то, что вы переживаете. Важнее всего не сами игры: диски с Metal Gear Solid 2 обратятся в прах, и консоли для игры исчезнут с лица земли. «Бывают же римейки», – возражаю я. – «Как по-вашему, есть игры, достойные римейков?» Я пытаюсь перевести разговор на Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Не получается. Кодзима рассказывает, что сейчас он играет в



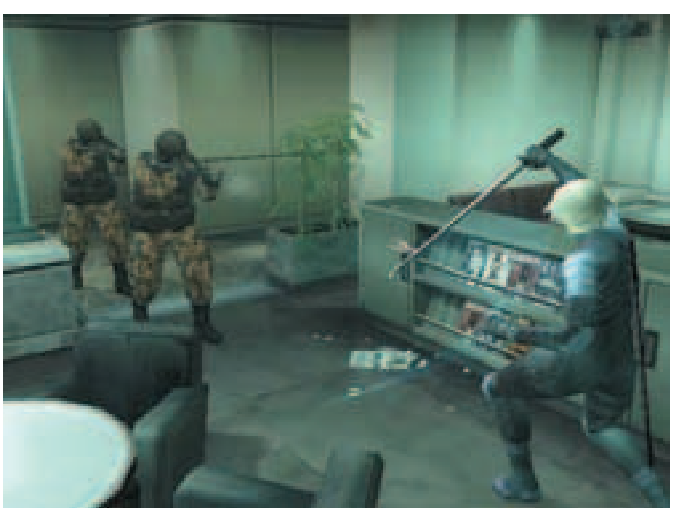
Не все любят обе главы Sons Of Liberty сразу, но большинство сходятся во мнении, что игра гениальна. Мы уж и со счету сбились, сколько раз переигрывали эпизод на танкере. Зыкенская игра.

Xevious на GBA. Кодзима видел Xevious в детстве и сейчас наслаждается ностальгией. Но кроме ностальгических чувств игра не может ему дать ничего. «Для современного геймера Xevious – словно машина тридцатилетней давности. Она довезет, куда нужно, но медленно». Я хочу спросить, смогут ли люди получать удовольствие от Metal Gear Solid через тридцать лет. Я знаю ответ: он скажет, что такого не может быть. Он говорит, что первому Metal Gear Solid не уготована вечная слава, – и поэтому авторы игры сейчас пишут эссе, которые будут изданы отдельной книгой: о том, как к Metal Gear Solid относятся сами демиурги. «Сюжет Metal Gear Solid 2 – не столп постмодернистской литературы – оправдывается Кодзима, – я свалил в одну кучу персонажей из меха-аниме и лучшие моменты американских боевиков. Игру породило наше время, и она интересна прежде всего людям, которые в это время живут. Геймплей нужен лишь для того, чтобы подать игроку новую дольку сюжета и заставить его захотеть узнать больше. Если бы Metal Gear Solid был скучным, никто не стал бы в него играть. Сюжет должен быть, иначе игру бросят на полдороге». Анимированные заставки впервые появились в Ninja Gaiden, в 1988 году. Тогда многие игроки продирались сквозь безумно сложные уровни только для того, чтобы увидеть новый ролик. Сейчас игры стали слишком красивы. Нас интересует не столько финал, сколько сам процесс игры, – и Кодзима прекрасно это понимает.

Кодзима считает, что игры – мимолетное развлечение. Вы выбираете игру в магазине и тратите на нее много часов, иногда совершенно случайно. Игры – то, чем занимаются дети, когда родителей нет рядом. Под строгим взглядом отца не каждый может сказать: «да, здесь и сейчас я трачу время не зря». Вопрос в другом: хороши ли игровые сюжеты? Кодзима считает, что рассказанные в играх истории никогда не станут литературой; автор берет актуальные темы своего времени и склеивает их вместе лишь для того, чтобы игроки продолжали давить на кнопки. Единственная цель его сюжета – сделать так, чтобы выключивший приставку игрок думал: «о да, я хочу вернуться в этот вымышленный мир».

Романы Диккенса издавались по главам, так, чтобы каждая за-

«Я СДЕЛАЛ ПСИХО МАНТИСА ТАКИМ, КАКИМ ОН СТАЛ, ПОТОМУ ЧТО ЭТОГО ГЕРОЯ НЕЛЬЗЯ СОЗДАТЬ ВНЕ ИГРЫ»
ХИДЕО КОДЗИМА, ПРОДЮСЕР, KONAMI



Игра за Райдена в Metal Gear Solid 2 – одна из величайших мистификаций в истории индустрии.

канчивалась на самом интересном месте, – и читателю ничего не оставалось, как купить продолжение. Сегодня мы считаем эти романы памятниками литературы. Есть ли вероятность, что через сто лет Metal Gear Solid 2, созданная с той же целью (чтобы игроки продолжали играть), заставит студентов штудировать историю Napster так же, как сегодняшние студенты читают о Французской Революции? Metal Gear Solid – образец постмодернизма. Пример 1: описанное выше противостояние задниц. Пример 2: Психо Мантис... Мантис – самый могучий медиум в мире. Он может заставить ваш джойпад зловеще вибрировать (тогда придется подключать его к другому порту, чтоб Мантис не смог вас засечь). Он может сделать вид, что выключает вашу консоль, и на черном экране будто гореть Hideo вместо Video, как будет кто-то щелкнул кнопкой на пульте, – и только когда враг разразится громогласным смехом, вы сможете продолжить бой. «Гениальность этих мгновений, поясняет Кодзима, в том, что это всего лишь мгновения».

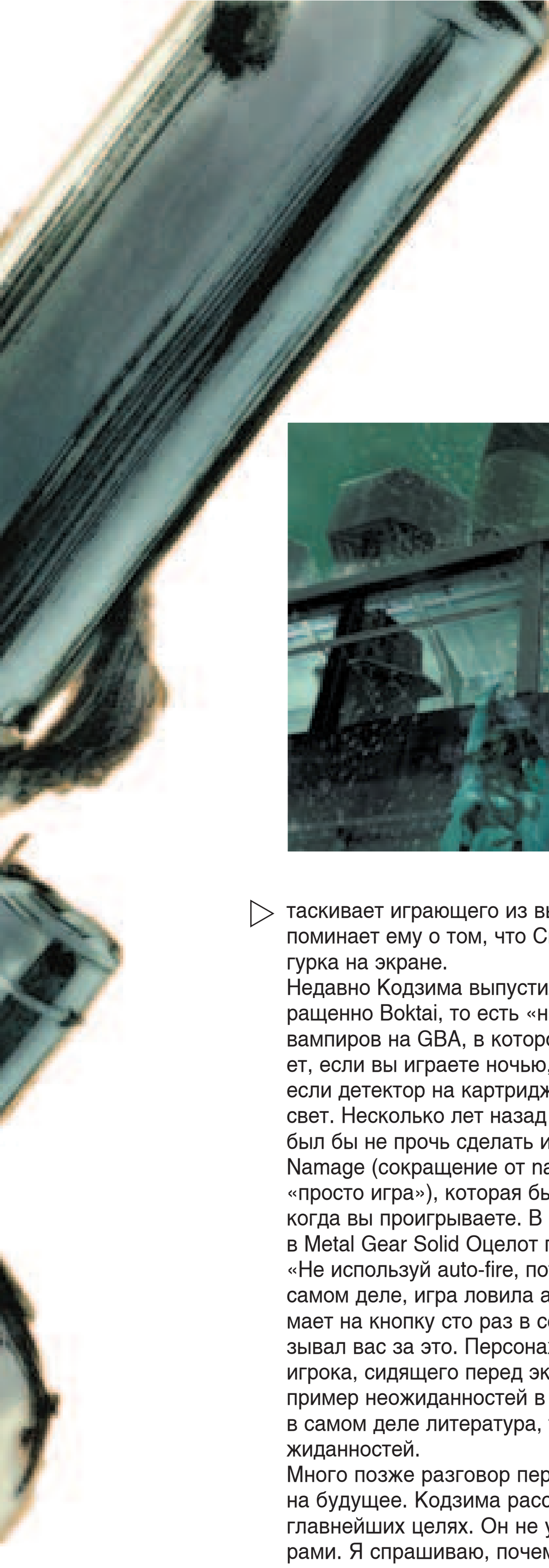
Психо Мантис – персонаж видеоигры. «Я сделал его таким, каким он стал потому, что этого героя нельзя было бы создать вне видеоигры», – заявил Кодзима в мае 2004 года на E3. Сейчас он рассказывает, что в юном возрасте сочинял детективные рассказы, – и очень страдал от того, что все уже было написано до него. Видеоигры дают возможность сделать что-то необычное, новое. Он всего лишь недостаточно гениален, вот и все (на этот счет у меня другое мнение). В начале Metal Gear Solid полковник говорит вам, что вы должны позвонить Мэрил, и этот момент, возможно, лучшее из всего, что когда-либо сделал Кодзима. Снейк спрашивает Полковника, какая у нее частота. Полковник отвечает: «Ох... забыл. Написано на обратной стороне диска». Вы берете коробку из-под игры, переворачиваете, и пожалуйста: среди тучи скриншотов вы видите тот, где Снейк разговаривает с Мэрил. Он произносит ровно одно слово: «Мэрил». Вверху скриншота вы видите нужную частоту. Так Хидео Кодзима вы- ▷

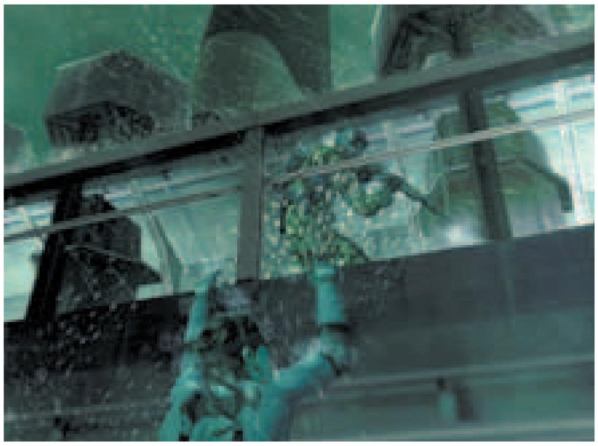
ШПИОНАЖ КАК ИСКУССТВО

Йодзи Синкава, иллюстратор сериала Metal Gear, поступил на работу в Konami в 1994 году, и показал, на что способен, в первом Metal Gear Solid. Тридцатилетний художник, автор дизайна Zone of the Enders и Metal Gear Solid 3: Snake Eater, неразговорчив и старается избегать прессы, – что невероятно сложно для звезды такого масштаба. Известно, что Синкава предпочитает работать с кистью, а не на компьютере, и часто оставляет полигональные модели на откуп помощникам. На его художественный вкус повлияли комиксы и манга (любимые – Gundam, Five Star Story и Hellboy), но его личные предпочтения почти не видны в Metal Gear Solid, где господствуют угрожающие персонажи вроде Мантиса или Оцелота, а вместо девочек с большими глазами – шагающие роботы. Синкава работал с Кодзимой несколько раз (над сериалами Metal Gear Solid и Zone of the Enders), но их отношения не так близки, как кажется. Синкава говорил, что Кодзима не любит болтать о своих персонажах и предоставляет ему достаточно свободы. «Если нам дают полную биографию персонажа, мы быстрее сделаем работу, но удовольствие будет совсем не то».

ЧТО-НИБУДЬ НЕБОЛЬШОЕ И НЕЗАВИСИМОЕ

Планов на будущее у Хидео Кодзимы – громадье. Он хотел бы снять фильм («что-нибудь небольшое и независимое»), побывать в космосе («только там я пойму, зачем я хотел там побывать») и построить своего собственного робота. Огромного робота, вроде Metal Gear или Gundam? «Гигантские роботы меня не интересуют. Это всего лишь машины, как танки или грузовики». Его привлекают разумные роботы. У Кодзимы есть собака Sony Aibo – та, которая запоминает, когда ее хвалишь, и может не падать со стола. Кодзима интересуется искусственным интеллектом и спокойно ведет свои разработки. В промежутке между Metal Gear и Metal Gear Solid Кодзима работал над экшн-адвенчурами вроде Snatcher или Policenauts, научно-фантастическими историями о роботах, подражавших людям, и о полицейских, которые пилотируют гигантских роботов. Кроме того, Кодзима приложил руку к Tokimeki Memorial, первому японскому симулятору свиданий. В роботах его прежде всего интересует искусственный интеллект. Однажды он хочет создать игру, которая будет стареть вместе с игроком, открывая секреты через месяцы и годы игры. Возможно, это будет симулятор жизни или симулятор знакомств, – или нечто совсем другое. Скорее всего, он назовет ее Namage: игра, которая самоуничтожается, если вы проиграете. Кодзима считает, что «тамагочи слишком простые». Возможно, это будет видеоигра, и если так, то в ней точно не будет мультиплеера. Или это будет робот, о котором мечтает Кодзима. Он не рассказывает. Я спрашиваю, будут ли в будущем роботы, и он говорит, что наверняка будут. Я спрашиваю, будет ли у него свой робот, и он отвечает, ни секунды не колеблясь: «Будет».





Metal Gear Solid 2 из тех игр, где без Dual Shock 2 жизнь не мила.

таскивает играющего из вымышленного мира, напоминает ему о том, что Снейк – всего лишь фигурка на экране.

Недавно Кодзима выпустил Bokura no Taiyo (сокращенно Boktai, то есть «наше солнце»), игру про вампиров на GBA, в которой ваше оружие слабеет, если вы играете ночью, и становится сильнее, если детектор на картридже засекает солнечный свет. Несколько лет назад Кодзима говорил, что был бы не прочь сделать игру под названием Namage (сокращение от namageemu, что означает «просто игра»), которая бы самоуничтожалась, когда вы проигрываете. В известной сцене пытки в Metal Gear Solid Оцелот предупреждает Снейка: «Не используй auto-fire, потому что я увижу». И в самом деле, игра ловила auto-fire, который нажимает на кнопку сто раз в секунду, и Оцелот наказывал вас за это. Персонаж игры наказывал вас, игрока, сидящего перед экраном! Это еще один пример неожиданностей в игре. Если видеоигры и в самом деле литература, то это литература неожиданностей.

Много позже разговор переключается на планы на будущее. Кодзима рассказывает о трех своих главнейших целях. Он не удовлетворен видеоиграми. Я спрашиваю, почему он не хочет сделать игру, которая ему понравится. «Потому что я работаю в этой индустрии. Я мечтаю только о том, чего никогда не пробовал». Мечтал ли он когда-либо стать продюсером видеоигр? Нет, не особо. Он решил, что хочет делать игры, когда увидел Xevious на NES. Тогда он пошел работать в Konami, которая создавала игры одновременно для NES и для более слабой платформы MSX. К ужасу юного Кодзимы, его отправили именно в отдел MSX. Когда он придумал свою первую игру об американском шпионе, уничтожающем секретное оружие, перед ним встали неисчислимые технические трудности. Например, MSX была слишком медленной и не успевала обрабатывать перестрелки. Из фильма «Великий Побег» Кодзима почерпнул идею игры, в которой нужно прятаться от солдат врага. Так родился знаменитый stealth-геймплей, и Солид Снейк до сих пор таскает с собой коробку по лесам Целинноярска.

Одному богу известно, где он ее хранит. Разве это важно? В конце концов, Metal Gear Solid – всего лишь видеоигра.

Кодзима говорит, что готов оставить Metal Gear. Он повторяет это где-то с середины разработки Metal Gear Solid 2. Это не значит, что сериал должен умереть – наоборот! Он понимает значение Солида Снейка, первого настоящего мужика в видеоиграх. «Хочу, чтобы Снейк жил в веках, как Джеймс Бонд: актеры и режиссеры меняются, атмосфера остается»». Команда не отпустила его: они боялись, что без Кодзимы из Snake Eater получится безыдейное продолжение, похожее на сиквел Resident Evil с новыми, более быстрыми и живучими зомби. Кодзима сравнивает себя с режиссером Хаяо Миядзаки, который после каждого фильма объявляет, что уходит на пенсию, – и начинает снимать новый. Кодзима говорит, что с ним такого не будет. «Напишите у себя в журнале

«ХОЧУ, ЧТОБЫ СНЕЙК ЖИЛ В ВЕКАХ, КАК ДЖЕЙМС БОНД: АКТЕРЫ И РЕЖИССЕРЫ МЕНЯЮТСЯ, АТМОСФЕРА ОСТАЕТСЯ»

ХИДЕО КОДЗИМА, ПРОДЮСЕР , KONAMI

прописными буквами, жирным шрифтом: **КОДЗИМА БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ ДЕЛАТЬ METAL GEAR**. Тогда я буду свободен». Потом он думает, а не скажется ли это на продажах третьей части? Говорю, что вряд ли. Скорее даже поможет, представьте: «Snake Eater – лебединая песня Хидео Кодзимы»! И потом, если Кодзима отказывается делать Metal Gear, это не значит, что он уходит из видеоигр. Игроки знают его как облупленного. Он продолжит их удивлять. Вопрос – как? Предлагаю сделать игру на основе вестерна «Хороший, Плохой, Злой» с Клинтом Иствудом в главной роли. Кодзима качает головой. Вспоминаю об игре японского режиссера Такеси Китано Takeshi no Chousenjou, финального босса которой нужно ударить двадцать тысяч раз. Он ухмыляется. Я чувствую, что где-то глубоко на подсознательном уровне он любит эту игру, – в конце концов, пос-

ледний босс Zone of the Enders – гигантский неуязвимый робот, от которого можно только убегать.

И все равно Кодзима рискует. Он обожает радовать тех, кто любит качественные игры, раздвигающие границы формата. Главное меню юношеской шалости Такеси Китано честно предупреждает: «Эту игру сделал человек, который ненавидит видеоигры». Почему режиссеры уровня Китано или Миядзаки ненавидят игры? Кодзима пожимает плечами. Его приятель Рюхей Китамура, автор фильмов Versus и Azumi, постановщик видеороликов в The Twin Snakes, ничего не имеет против игр. Наверное, это проблема отцов и детей. Или у него с Китамурой слишком много общего – они часто обмениваются сообщениями по электронной почте со словами «прочитай такую-то книгу, или сам дурак».

Я понимаю, что книги интересуют Кодзиму больше, чем кино. Почему бы не сделать игру по книге? Кодзима щелкает пальцами: «Я давно об этом думаю. Уже десять или двенадцать лет кряду». Он не говорит, по какой именно книге. Пальцем в небо: «Женщина в Дюнах» Кобо Абе? Я знаю, это его любимая книга. Он качает головой. Тогда Харуки Мураками, «Конец Света или Страна Чудес без Тормозов»? Он так ее и не прочитал, хотя разные люди рекомендовали. Я удивлен: Metal Gear Solid 2 напомнил мне прежде всего о ней. Эту книгу Мураками написал, начитавшись других книг, и Metal Gear Solid 2 появилась на свет потому, что Кодзима тоже не дурак почитать. Раньше он проглатывал по три книги в день, а сейчас «всего» десяток в месяц. Он тут же отмечает, что лишь одна из двадцати книг оказывается действительно стоящей. Я отвечаю, что многие люди говорят то же об играх, только вместо «одна из двадцати игр» подставляют «игра от Кодзимы».

Тогда он рассказывает об игре, после которой он сможет уйти из индустрии раз и навсегда. В детстве он смотрел фильм, где старик добровольно отдал свое место в спасательной капсуле молодой чете, а сам остался на обреченной Земле. «Я хочу передать это чувство», – говорит Кодзима. Он уже не помнит, как назывался фильм. Но тогда он, трехлетний ребенок, видел, как вымышленный старик отдает свою жизнь ради вымышленных влюбленных, – а ведь это могло быть и на самом деле. То, что он почувствовал, он хочет передать людям. Тогда видеоигры выполнят свою задачу.

Время заканчивается, и Кодзиме пора возвращаться в офис, где создается Metal Gear Solid 3. Я это понимаю, и он понимает, что я понимаю. Он только что допил четвертую чашку кофе, я задаю последние вопросы. Что он думает о прочих выдающихся играх? Среди новинок его внимание привлекла Gyakuten Saiban 3, адвенчура на GameBoy Advance, в которой персонаж не покидает здания суда. Кодзима говорит, что видит величие Grand Theft Auto, но не может сам в нее играть (страдает от головной боли). Если бы он велел своей команде сделать подобную игру, они бы сочли его безумным. Что бы он ни делал, он всегда будет давать игроку не свободу, но ощущение свободы. В пример своей философии он приводит сцену из Metal Gear Solid: помогавший Снейку ниндзя зажат под массивной ступней Metal Gear Rex. Он кричит Снейку: «Стреляй!». Снейк целится из ракетницы, – и управление передается игроку. Ниндзя будет жить еще несколько секунд, но каждый раз, когда игрок нажимает на кнопку стрельбы, Снейк говорит «нет!» или «я не могу!». Сюжет игры завязан на том, что должны делать персонажи.

Я ношу с собой блокнот, в котором собираю подписи знаменитостей. Прошу Кодзиму черкнуть в нем что-нибудь от себя. Он достает черный маркер и рисует иероглиф «судьба».

– Почему судьба?

– Не знаю. Захотелось.

Тогда я спрашиваю, можно ли примерить его очки.

– Запросто.

Я снимаю свои. Он берет их со стола, и прежде чем я успеваю что-либо сообразить, он уже надел мои. Кодзима прищуривается и говорит, что у меня очень грязные очки. Я отвечаю, что плохо вижу и не могу чистить их сам. Я хотел сделать это в автоматической мойке в метро, но не смог: поезд задержали из-за несчастного случая на линии Хибия. «Как жаль», – говорит Кодзима.

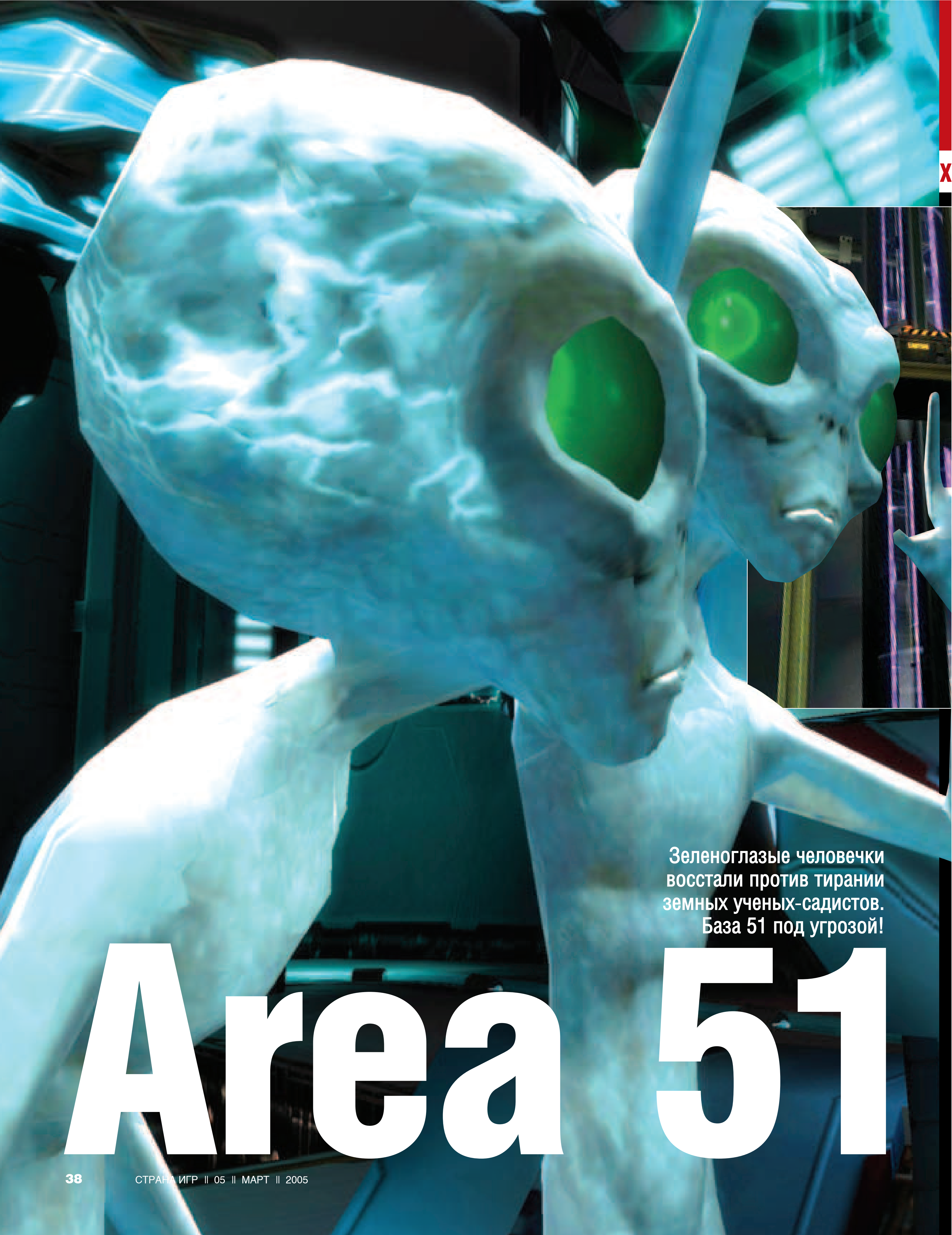
СУДЬБА!

Я надеваю его очки. Это самые чистые очки, которые я когда-либо видел. У нас с Кодзимой почти одинаковое зрение. Но как он умудряется содержать их в такой чистоте, я не знаю. Кодзима никогда не раскрывает карты.

Ни один персонаж не смог еще превзойти Психо Мантиса в неординарности. Спасибо, Кодзима.

НАПИШИТЕ У СЕБЯ В ЖУРНАЛЕ БОЛЬШИМИ БУКВАМИ, ЖИРНЫМ ШРИФТОМ: КОДЗИМА БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ ДЕЛАТЬ METAL GEAR.

ХИДЕО КОДЗИМА, ПРОДЮСЕР, KONAMI



Area 51

Зеленоглазые человечки восстали против тирании земных ученых-садистов. База 51 под угрозой!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.midway.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Истории о пришельцах уже многие годы терзают умы землян. И если абстрактные вопросы а-ля «есть ли жизнь на Марсе» давно не вызывают бурных эмоций, то понять, что же нам ждать от братьев по разуму, ежели таковые прилетят в гости, исключительно важно.

Опасения не беспочвенны – люди боятся оказаться в положении индейцев, чей мир – а это не только дикие племена, но и могущественные империи – был в одночасье разрушен вторжением превосходящих их по уровню технического развития испанцев. Но что если бы ацтеки захватили в плен передовой отряд конкистадоров, ознакомились с технологией создания огнестрельного оружия и успели произвести достаточное его количество? Подобной логикой должны, по мнению фантастов и уфологов, руководствоваться и лидеры современных государств. При появлении новых сообщений о крушениях «летающих тарелок» или же их успешном приземлении неизменно оживают разного рода конспирологические теории о давних и успешных контактах

ОРИГИНАЛ

Предыдущая игра серии Area 51 была выпущена Midway в 1996 году на PC, Saturn и PlayStation. Сюжет ее схож с представленным в новом проекте – одинокий солдат уничтожает толпы инопланетян и людей-мутантов, захвативших секретную базу. Геймплей более всего походил на заимствование из Virtua Cop; впрочем, особой оригинальности нет ни в одном шутере для светового пистолета. Контроля за передвижением героя в Area 51 не было, геймеру оставалось лишь наводить прицел на врагов, да жать на курок. Игра отличалась солидным разнообразием локаций – тут вам и открытые пространства, и офисы, и коридоры, и склады, и подземные бункеры. К сожалению, никакого ощущения ужастика не было и в помине, а занудная музыка портила всю атмосферу боевика про инопланетян. Враги делились на три основных вида – по стадии своего заражения. На первой они мало отличались от обычных людей, на третьей являлись полноценными пришельцами. Нечто подобное, судя по всему, будет в новой игре. Старая Area 51 запомнилась немногим, но жанр FPS куда более популярен в массах.

Заигрывание с малоизученными и непонятными силами может выйти человечеству боком...

НАСТОЯЩАЯ БАЗА 51

Вынесенный в название статьи объект действительно существует – это признало высшее руководство США в 1994 году, не объяснив, однако, каковы его функции. Остается лишь обратиться к услугам желтой прессы. Материалы о Базе 51 во многом основываются на рассказах Роберта Лазара, одного из бывших сотрудников объекта. Формально это полигон, расположенный в пустыне Невада, где ВВС США тестируют самые совершенные виды вооружений. Начиная с 50-х годов, здесь проходили испытания самолеты-шпионы U-2 и SR-71, а затем и невидимые для радаров самолеты F-117 и B-2. На взлетно-посадочной полосе этой базы побывала и другая техника, например, мифический самолет «Аврора», способный развивать скорость до 6М. По словам Лазара, он действительно построен, причем с применением инопланетных технологий; по другим данным ему так и не удалось взлететь. Как хорошо знают поклонники стратегии Command & Conquer: Generals, преслоutая «Аврора» может преодолеть любую противовоздушную оборону и разбомбить цель, однако затем теряет до 50% своей скорости и становится уязвимой для ракет противника. Есть информация и о том, что в распоряжении американцев имеются собственно «летающие тарелки» – небольшие корабли-разведчики, способные перемещаться в пределах Солнечной системы. Уфологи не раз замечали, как над базой кружат загадочные светящиеся объекты; впрочем, где их только не видели... По словам Роберта Лазара, на Базе 51 есть как техника инопланетян, снятая с разбитых кораблей, так и сами пришельцы. Существует также версия, по которой поселение зеленых человечков располагается под землей в том районе уже давным-давно, и лишь в последние годы к нему «пристроились» люди. На иллюстрации (фотография с российского спутника-шпиона, сделанная в 1998 году), вы можете увидеть, как выглядит эта самая база.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

КОГДА-ТО ЭТО СУЩЕСТВО БЫЛО ЧЕЛОВЕКОМ. ОДНАКО ИНОПЛАНЕТЯНЕ СДЕЛАЛИ ИЗ НЕГО НАСТОЯЩЕГО МОНСТРА.

СТРЕЛЬБА С ДВУХ РУК, ПОХОЖЕ, УЖЕ СТАЛА СТАНДАРТОМ ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ FPS. ОГНЕВАЯ МОЩЬ ВОЗРАСТАЕТ ВДВОЕ!

сильных мира сего с инопланетянами. Одно из центральных мест в этой современной мифологии занимает База 51 (Area 51) – секретный военный объект, на котором американские ученые изучают пришельцев и их технику.

Заигрывание с малоизученными и непонятными силами может выйти человечеству боком – даже самые мирные существа, оказавшись под ножом земного ученого, наверняка попытаются освободиться, а то и отомстить своим мучителям. Возможности их нам неведомы, поэтому гарантированно уберечься от такого провала нельзя. И тогда нам, как и тем самым индейцам, придется уповать на дедовские способы ведения боевых действий, да надеяться на то, что врагов все же очень мало, и от родины своей они отрезаны.

ПЕШКА В БОЛЬШОЙ ИГРЕ

Этан Коул, боец специального отряда по борьбе с биологическими угрозами Армии США, был вместе со своими коллегами отправлен на Базу 51. С объекта поступило сообщение об угрозе заражения, после чего связь прервалась. Первый посланный на разведку отряд исчез, поэтому командование отправило на Базу второй – собственно, ваш. Поначалу информация о том, что же на самом деле происходило на обьекте, Коулу недоступна, но по мере развития событий страшные тайны открываются герою... Все его сослуживцы гибнут в схватках с людьми-мутантами и вырвавшимися на свободу пришельцами. Коул чудом остается в живых, но заражается инопланетным вирусом. Тот дает герою огромные преимущества в бою, однако постепенно убивает в нем все человеческое...

Area 51 – римейк одноименного шутера для светового пистолета, вышедшего несколько лет назад на аркадных автоматах и консолях. Однако от той

РАЙ ДЛЯ КОНСПИРОЛОГОВ

Неоспоримым для людей, интересующихся темой инопланетян, является факт крушения летающей тарелки близ американского городка Розвелл (штат Нью-Мексико) в 1947 году. Множество свидетелей говорили о падении объекта, загадочных обломках и трех пришельцах (один живой, двое мертвых). Правительство США опровергало версию об инопланетянах, однако так и не представило никакого объяснения произошедшего, а спустя несколько лет развернуло кампанию в прессе, оттеснив темы об инопланетянах в наиболее желтые газеты и заткнув рот тем, кто пытался серьезно разобраться в теме. Это заставило задуматься о том, что, возможно, сильные мира сего – включая и руководство СССР – заключили секретное соглашение с пришельцами. Помимо желтой прессы, сей факт взяли на вооружение фантасты. В литературе, играх и кино контакт в Розвелле (а позднее – и База 51) упоминался неоднократно – достаточно вспомнить сериалы X-Files и Roswell, кинофильм «День независимости», игры X-Com и Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends, аниме Serial Experiments Lain. В отличие от большинства «сенсационных событий» с участием инопланетян, происшествие в Розвелле и существование Базы 51 – объективные факты (как, например, падение Тунгусского метеорита), вопрос лишь в их интерпретации. Жителям Розвелла все эти разговоры лишь на руку – в 1997 году на 50-летний юбилей крушения НЛО собралось множество туристов со всех стран мира.

ЛЕТАЮЩИЕ ТАРЕЛКИ – ГЛАВНАЯ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ РОЗВЕЛЛА.

КАДР ИЗ ИЗВЕСТНОЙ КИНОПЛЕНКИ, НА КОТОРОЙ ЗАПЕЧАТЛЕНО ВСКРЫТИЕ ПРИШЕЛЬЦА.

ЛЕТАЮЩИМ ТАРЕЛКАМ В РОЗВЕЛЛЕ ПОСВЯЩЕН ДАЖЕ СПЕЦИАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ВСЕ КОШМАРЫ КСЕНОФОБА В ОДНОМ СУЩЕСТВЕ. А ПОКЛОННИКИ АНИМЕ И ХЕНТАЙНЫХ МОНСТРОВ БУДУТ СЧАСТЛИВЫ.

ПО КОЛИЧЕСТВУ КРОВИ И СТРАШНЫХ СЦЕН AREA 51 ВПОЛНЕ МОЖЕТ БЫТЬ ОТНЕСЕНА К ЖАНРУ УЖАСТИКОВ.

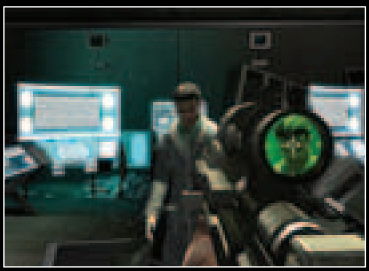
ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ

Главного героя озвучивает самый известный в мире «специалист» по сверхъестественному – Дэвид Духовны (Фокс Малдер из The X-Files). Голос его идеально подходит Этану Коулу, да и отличные заранее отрендеренные сюжетные сценки вполне соответствуют по уровню знаменитому актеру. За инопланетянина говорит Мэрлин Менсон (Marilyn Manson). Что касается разработчиков, то картами для мультиплеера занимаются Джон Ромеро и Том Холл – их поклонникам FPS представлять не надо. Сетевой режим, к слову, будет поддерживать до 16 человек одновременно.

игры позаимствован лишь сюжет да антураж – жанр сменился на «более современный» FPS. Впрочем, о вариации на тему Killzone или Halo речь не идет – Area 51 смахивает скорее на описанный в предыдущем номере Darkwatch. С одной стороны, у нас есть стандартный игровой процесс с банальнейшим арсеналом – пистолет, шотган, снайперская винтовка и так далее. Некоторые виды пушек разрешается держать в левой руке, так что расстреливать одурманенных пришельцами людей вполне можно сразу из двух автоматов. Эстетическое наслаждение обеспечивается реалистичной физикой – применяется модель rag-doll. Враги отлетают назад при попадании в них пуль, правдоподобно оседают на пол или впечатываются в стену. Этим дело не ограничивается. Продвигаясь по игре, вы все чаще будете встречать настоящих инопланетян. Реквизировав оружие у них, герой получает возможности, не встречающиеся в играх-конкурентах. Например, одна из пушек стреляет зарядами, отражающимися от стен. С ее помощью легко достать гада, прячущегося за углом. Но как же из нее прицелиться точно? Для этого вам пригодится система лазерного целеуказания – световой луч продемонстрирует предполагаемую траекторию выстрела и сменит цвет на красный в случае, когда есть шанс попасть по врагу. Наконец, есть и инопланетные способности, которые герой открывает в себе по мере продвижения по сюжету. Использовать их можно при наличии особой энергии – ее запас пополняется с каждым убитым врагом.

ЧУЖИЕ

Area 51 играет всеми красками на PlayStation 2 и Xbox, интригует освещением, изобилует зрелищными взрывами, переносит геймера из одной оригинальной локации в



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

СХОДСТВО С ИНОПЛАНЕТЯНИНОМ ИЗ E.T. НЕ ДОЛЖНО ВАС ОБМАНЫВАТЬ. ОНИ НЕ СТОЛЬ ДРУЖЕЛЮБНЫ.

«ИНТЕРЕСНО, ЧТО ВНУТРИ У ЭТОГО МАЛЕНЬКОГО СКЛИЗКОГО ПРОТИВНОГО ГЛАДКОКОЖЕГО ЧЕЛОВЕЧИШКИ?»

ОН ПРИШЕЛ НЕ ИЗ АДА, А БЫЛ РОЖДЕН НА ЗЕМЛЕ. НА БАЗЕ 51.

принципиально другую, на надоедая бесконечными коридорами. Разглядывая скриншоты и арт, понимаешь, что дизайнеры подготовили нам самых правильных инопланетян – не гротескных зеленых человечков из «Дня независимости», а настоящих чужих – существ, которые нам отвратительны и непонятны. Даже зомби и чудовища из Silent Hill пугают меньше – ведь это уже известное, наше родное, земное зло. Разработчики взяли на вооружение опыт фильма «Чужой» и недавней игры Doom 3 – на некоторых локациях герой пробирается по темным комнатам, освещая себе путь прикрученным к автомату фонариком, изредка выдергивая из темноты фигуры существ с неправодоподобно большими головами и завораживающими своей неземной красотой глазами... Сочетание интересного сюжета и оригинального игрового процесса ожидается и в другом FPS – Darkwatch от Sammy Studios, который и в продажу поступит примерно в те же сроки. Инопланетяне против вампиров: кто привлекательнее? Противостояние намечается не менее интересное, чем у Half-Life 2 и Doom 3, хотя, конечно, помельче масштабом. Стоит отметить, что качественная реализация мультиплеера будет играть все же второстепенную роль – с Halo 2 обе игры сравниться не смогут. Мы видели на E3 рабочую версию Area 51 и даже убили парочку-другую западных журналистов в Deathmatch – очень похожие впечатления были получены почти год спустя в Killzone. Разработчикам Area 51, если они хотят добиться успеха на консолях, необходимо сосредоточиться на AI врагов, их дизайне, удобстве управления и оригинальных спецспособностях героя. Пока, судя по интервью и ранним демкам, они идут в правильном направлении, и у игры есть все шансы стать настоящим хитом. ■

ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

Помимо основного сюжета игры, сценаристы подготовили немало сюрпризов для людей, находящихся «в теме». Подтверждение многочисленным городским легендам найдете на Базе 51. Все найденные предметы и, скорее всего, видеоролики, можно будет изучить и после прохождения – развлечения ради. Например, желающим узнать, высаживались ли американцы на Луне, а если да, то как, крайне полезно «открыть» эту информацию любопытства ради. Интересно, догадаются ли в будущем разработчики боевиков о войне в Ираке вставить в свою игру намеки на то, что тамошние пустыни – отличный фон для съемок высадки на Марс?

- ЧЕМ ЭТО ТЫ ЗАНИМАЕШЬСЯ, СЫНОК?
- МОЙ ЧЕЛОВЕК, ЧТО ХОЧУ – ТО И ДЕЛАЮ!

1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Корсары III
Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.

Pariah
(Изгой)

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games (США) / Hip Games (Европа)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Extremes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	3 мая 2005 года

ОНЛАЙН:
http://pariahgame.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

СУЩЕСТВОВАНИЕ ТАКОГО ТРИЦИКЛА ПРОТИВОРЕЧИТ ЗАКОНАМ ФИЗИКИ. ДВА КОЛЕСА ДОЛЖНЫ БЫТЬ СЗАДИ, А ОДНО ВПЕРЕДИ, СЛЫШИТЕ, НЕУЧИ?

СКОЛЬКО ОДИНАКОВЫХ СОЛДАТ ВЫ ВИДИТЕ НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ? (ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ: ПЯТЬ)

Новый шутер от создателей Unreal! – верещат игровые журналы и тематические сайты. Ой ли? На самом деле, в появлении на свет Unreal команда Digital Extremes принимала далеко не прямое участие.

В середине девяностых Джеймс Шмалц и Клифф Блежински и правда заложили первые кирпичи в основание шутера будущего – Unreal, но дальше каждый из них пошел своей дорогой. Клифф трудился над Unreal в Epic Games (тогда Epic Mega Games), а Джеймс и Digital Extremes (авторы сегодняшней Paria) работали на подхвате. Лишь недавно они набрали обороты и от своего имени выдали Unreal Tournament образцов 2003 и 2004 года. Послужной список внушительный, но не настолько длинный, чтобы падать авторам в ноги и сходу провозглашать Pariah бунтовщиком против засилья Half-Life 2. Не только Half-Life 2! Pariah изначально задумывался как мультиплатформенный шутер – игра появится одновременно на Xbox и PC (в планах на будущее – версия для PlayStation 2), а значит и бой вести она будет сразу на двух фронтах: с Half-Life 2 и Halo 2. Тем удивительнее, что большинство необычностей в Pariah пришли именно из этих двух новых игр на букву «х».

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИСТОЧНИКИ

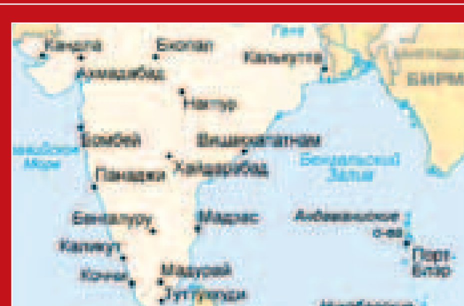
Джеймс Шмалц, основатель и глава Digital Extremes, упоминает крутую сюжетную закваску. «Мы, – поясняет Джеймс, – страсть как рады за Valve. Несомненно, они продвинули индустрию вперед. Наша цель та же, что у команды Ньюэлла: мы собираемся развить жанр, окружить игрока интересными персонажами, подать драматичный сюжет нетривиальными способами». Так вот слушайте. На дворе 2520 год. Наш герой – военврач Джек Мейсон, отстраненный от исследовательской работы за несоблюдение субординации. Доктор сопровождает девушку по имени Карина, единственную выжившую в результате заражения фокус-группы колонистов

Транспортник, на котором летят герои, оказывается неисправен и терпит крушение на задворках обитаемой галактики – на загаженной планете-тюрьме, некогда известной как «Земля».

ПАРИИ (ОТ ТАМИЛЬСКОГО ПАРАЙЯН)...

...одна из неприкасаемых каст в Южной Индии, в Тамилнаде, довольно многочисленная. Бытовое общение П. с высокими кастами в прошлом было практически запрещено; П. жили в отдельных поселениях, использовались землевладельцами-общинниками главным образом в земледелии на основе кастового принуждения, часто сводившегося к крепостнической и рабской эксплуатации. В Республике Индия П. вместе с другими низшими кастами борются за социальное равноправие и справедливое распределение земли. В европейских языках слово «пария» приобрело значение «отверженный», «бесправный».

Большая советская энциклопедия



ОБСТРЕЛЯННЫЕ СТЕНЫ ОСЫПАЮТСЯ ГРАДОМ КОРИЧНЕВЫХ КАКАШЕК.

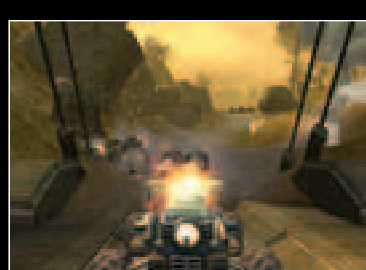
НА ВТОРОМ УРОВНЕ АПГРЕЙДА СНАЙПЕРКА НАЧИНАЕТ ПРОБИВАТЬ БРОНЕЩИТЫ.

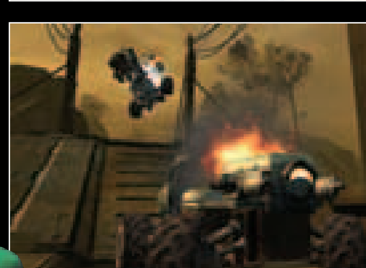
вирусом t149. Транспортник, на котором летят герои, оказывается неисправен (случайно ли?) и терпит крушение на задворках обитаемой галактики – на загаженной планете-тюрьме, некогда известной как «Земля».

«Характер, личные качества протагониста в хорошей истории обязаны развиваться, он должен расти над собой. Раньше в FPS никогда не делали так, чтобы невооруженным глазом было видно, как персонаж изменился по ходу сюжета», – заливается Джеймс. Глава Digital Extremes, видимо, провел последние десять лет в башне из слоновой кости и не имел счастья наблюдать, как доктор Фримен в Half-Life преображается из безобидного очкарика в покорителя Зена и грозу пришельцев. Продолжим февральские тезисы Джеймса Шмалца: «Все в нашей команде обожают шутеры от первого лица. И мы хотим уйти от привычной концепции «беги и стреляй». В Pariah геймплей постоянно меняется, предлагая то одни, то другие, то третьи задачи. И, знаете, это лучшее, что мы смогли привнести в игру». Верно, только калейдоскоп самых захватывающих мгновений в истории шутеров уже существует. Да, друзья, это Half-Life 2. Две игры долгое время разрабатывались параллельно, поэтому ни о копировании, ни о «творческих заимствованиях» со стороны Digital Extremes речь не идет. На одной из карт Pariah нужно будет перебраться с одного транспорта на другой – прямо в полете, уничтожив сначала силовые щиты вражеского корабля. На другой – улепетывать на джипе от вражьих автомобилей и лупить по ним из сдвоенной ракетницы. Игра на четыре пятых состоит из миссий под открытым небом, и именно в них вся соль Pariah.

КАШПИРОВЩИНА

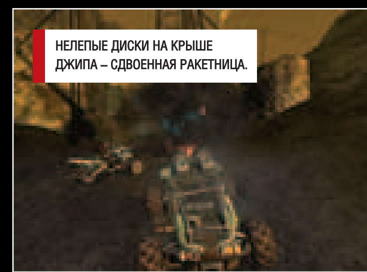
Персонаж наш – доктор, следовательно, он будет кого-то лечить. В первую очередь, себя: затаившись в укромном месте, док может восстановить здоровье совершенно бесплатно. Энергетическая броня героя работает, как зеленый костюм из Halo – регенерируется со временем. Будем въедливы: эти два нюанса в большинстве случаев приводят вовсе не к появлению тактических заморочек и планированию битвы заранее, а только к скучным отсидкам в темных углах после и во время перестрелок. Оружие доктора (почти все – огнестрельное) может быть улучшено по три раза; в многопользовательской игре пос-





ЭТО Ж SOKROVENNO FOREST! ДЕД КОНЕЦ, ВЫХОДИ!

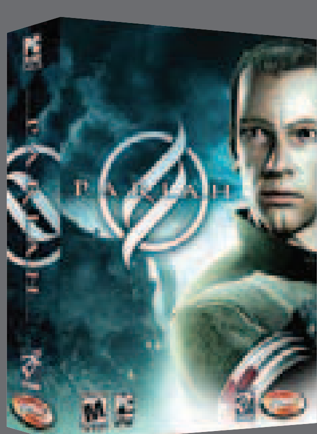
ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ТАКИ БОЛЬНА. ЗАЧЕМ ЭТОТ ЧЕЛОВЕК ПОДНЯЛСЯ НА ПОЛМЕТРА В ВОЗДУХ?



НЕЛЕПЫЕ ДИСКИ НА КРЫШЕ ДЖИПА – СДВОЕННАЯ РАКЕТНИЦА.

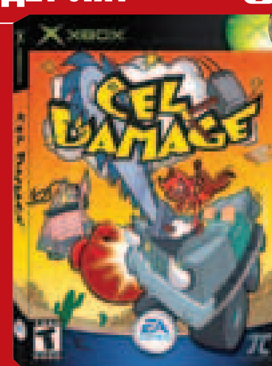
КАЛЕНДАРЬ

Разработчики Pariah долгое время обещали, что их игра появится в продаже в марте этого года. Но чу! Буквально за несколько часов до сдачи этого материала пронесся слух, что версия для Xbox задержится до третьего мая. Ситуация понятная: в конце концов, дату релиза определяет издатель, а не разработчик, да и эйфория после выхода супер-шутеров'2004 еще не прошла. В России игра должна выйти одновременно с американским релизом. Полностью локализованную версию издает компания «Руссобит-М».



ВЕРСИЯ ДЛЯ PS2 – БУДЕТ ЛИ?

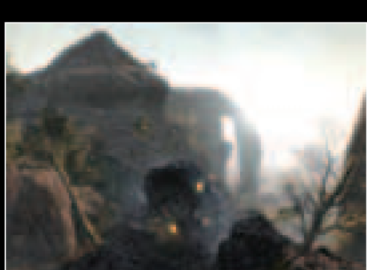
Версия для PS2 – будет ли? Около года назад в пресс-релизах упоминалась версия игры для PlayStation 2, сегодня девелоперы говорят об одновременном появлении игры на Xbox и PC. Кто похитил еще одну версию? Дело в том, что для PS2 выйдет ослабленная, адаптированная модификация игры. Ее созданием занимается малоизвестная команда Pseudo Interactive, авторы таинственных гоночных Cel Damage, Cel Damage Overdrive и Crash.

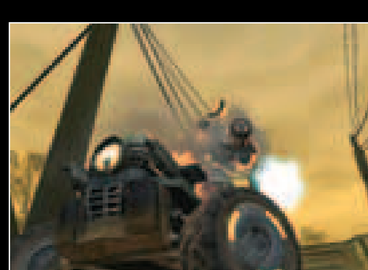


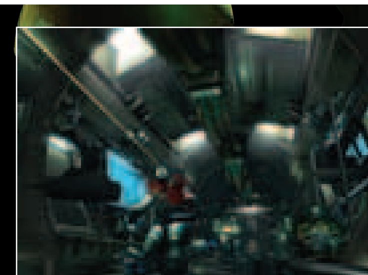
Облегченная версия редактора уровней впервые будет доступна не только на PC, но и на черном ящике от Microsoft...

ледний, слишком уж несбалансированный апгрейд, применяться не будет. Так, снайперская винтовка на первом уровне обзаведется прицелом термального видения, а ракетница на третьем пуляет залпом из нескольких летящих по спирали ракет. Искусственный интеллект противников основан на железных мозгах ботов из Unreal Tournament, а те (Полосатый не даст соврать) свое дело знают. Pariah работает на модифицированном движке от UT, в который добавлены Havok-физика, улучшенные тени и рельефные текстуры. В первую очередь эти изменения касаются консольной версии игры, на PC же мотор подвергся не таким изысканным изменениям.

Один лишь взгляд на главное колесное средство передвижения способен вывести авторов игры на чистую воду: джип, зеленый кузов, полуоткрытая кабина, два места – для водителя и стрелка. Це ж Halo! Джеймса подобные сравнения не смущают: «А помните, как Quake 3 и Unreal Tournament вышли дуплетом, и ничего, обе показали, кто на что горазд. Во многом они были похожи, во многом отличны – совсем как Pariah и его соперники». Опять ловим главу Digital Extremes на невнимании к деталям. Упомянутые им игры действительно появились с разницей лишь в месяц, а отрыв между «Изгоем» и ведущими проектами индустрии достаточно велик, чтобы опоздавшая игра уже не воспринималась всерьез. Съевший собаку на шутерах PC-контингент отнесется к







ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

НЕЛЕПЫЕ ДИСКИ НА КРЫШЕ ДЖИПА МОГУТ ВРАЩАТЬСЯ, А ПРИЛЕПЛЕННЫЕ К КАПОТУ ДВА ПУЛЕМЕТА ЦЕЛЯТ ТОЛЬКО ВПЕРЕД.

БОЛЬШЕ ВСЕГО НА ШОТАХ ИЗ ИГРЫ НАС СМУЩАЕТ ОДНООБРАЗИЕ ПРОТИВНИКОВ. С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, НИ HALF-LIFE 2, НИ, ТЕМ БОЛЕЕ, DOOM 3 В ЭТОМ ПЛАНЕ НЕ БЛИСТАЛИ.

МИНИ-ИНТЕРВЬЮ

На вопросы корреспондента «СИ» отвечает Джеймс Шмалц.

«СИ»: Здравствуйте. Вы твердите, что персонаж развивается по ходу игры. Знаете, Гордон Фримен тоже ученый, и тоже немало меняется в Half-Life 2. Чем поразит путешествие Джека?

Д.Ш.: Ни слова сказать не могу – испорчу сюрприз. Мы задумали игру так, чтобы менялся не только герой, но и настроение заставок, сценок и диалогов. Все во имя атмосферы!

«СИ»: Настроение скриптовых сценок, которые приводят к различным финалам?

Д.Ш.: О, да. Мы собрали фокус-группу и тестировали на ней варианты сюжета. Все были в восторге.

«СИ»: Знаете, в Halo 2...

Д.Ш.: Ни слова о Halo 2! Мы терпеть не можем, когда Pariah сравнивают с прочими зубрами жанра. Наша игра им всем покажет.

«СИ»: Ладно. Тогда так: какая из платформ главнее – PS2, PC или Xbox? Какая версия Pariah порт, а какая оригинал?

Д.Ш.: Мы целый месяц настраивали PC-версию под мощности современных компьютеров; оптимизировали управление для клавиатуры и мыши на PC и для контроллера на Xbox. Режимы всюду одинаковые, разница в деталях. Касательно версии для PS2 могу сказать одно: проект живее всех живых. Он прекрасен.

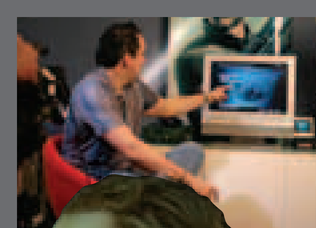
проекту с прохладицей, но не столь придирчивую Xbox-публику можно покорить одной удачной особенностью. И она в Pariah есть.

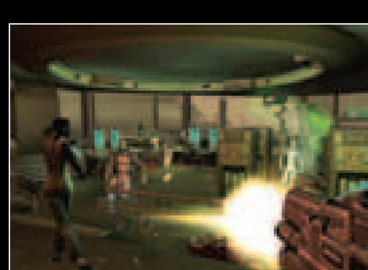
KILLER APP

Это встроенный редактор уровней, который впервые доступен не только на PC, но и на черном ящике от Microsoft. Поставляться с игрой будет не та профессиональная программа, в которой творили уровни сами дизайнеры, а ее облегченная копия, с виду напоминающая редактор карт в стратегической игре. Поглядывая на карту с высоты птичьего полета, пользователи расставят на земле созданные разработчиками предметы, здания и украшательства, укажут точки возрождения, с помощью простейших инструментов сотворят горы и овраги, выберут погодные условия и настройки освещения, а зловещий счетчик покажет критическую концентрацию объектов на уровне, способную погрузить консоль в летаргический сон. Опробовать результат можно тут же, не отходя от кассы, одно нажатие – и вы без всякой загрузки уже расхаживаете по карте с видом от первого лица. Созданная таким образом локация занимает не больше 64 килобайт, а значит, в считанные секунды может быть передана на любом пригодном для игры соединении. Не будет нужды рыться в архивах и выбирать подходящую карту. Подключаясь к незнакомому серверу, вы автоматически скачиваете ее и влетаете в игру с корабля на бал – большинство участников просто-напросто не заметит загрузки.
Среди прочих к игре приложила свою руку компания Mojo, авторы трейлеров к фильмам «Последний Самурай» и «Матрица». Профессионалы-киношники работали над промо-роликами для игры, пока авторы денно и нощно полировали движок да лепили уровни. Саундтрек для Pariah также записан человеком со стороны. Этот мастер – Тим Ларкин, игровой композитор, создавший треки к первому Myst, Uru: Ages Beyond Myst и Prince of Persia: The Sands of Time. Тим высказался так: «Сил уже никаких нет слушать одни и те же экшн-треки в FPS. Авторы Pariah хотели получить уникальную, запоминающуюся музыку – и я дал им ее». Ни секунды не сомневаемся в достоинствах господина Ларкина; остается только верить, что привлечение сторонних людей к работе есть желание сделать игру по высшему разряду, а не признак творческой импотенции Digital Extremes. ■

ОНИ УЖЕ ИГРАЛИ В PARIAH!

В конце прошлого года Digital Extremes провела у себя в офисе первый плей-тест Pariah. Работоспособная, почти финальная версия игры крутилась на пяти слинкованных Xbox и шести могучих персоналках. Везучие канадские геймеры уже вовсю рубятся в Pariah. Смотрите! В экран тычет пальцем сам основатель студии Джеймс Шмалц.





KONAMI
ПРИКАЗАНО:
ВЫЖИТЬ
METAL GEAR SOLID 3
1964
PlayStation 2
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
МАРТ 2005
ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ:
СОЮЗ

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

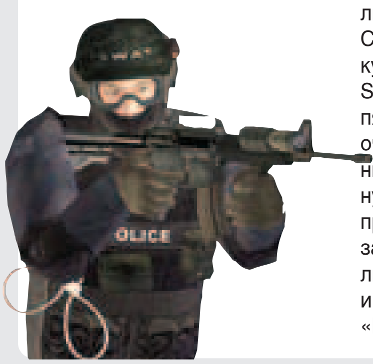
КАРТИНКА ИЗ ШЛЕМА ТОВАРИЩА ОТЪЕДАЕТ РОВНО ЧЕТВЕРТЬ ЭКРАНА.

ДОКЛАДЫВАЮ: ВСЕ ЧИСТО.

SWAT 4

И по сети тоже

Пока «Софт Клаб» корпит над переводом, Sierra проводит открытое бета-тестирование мультиплеера. Главное отличие от Counter-Strike – продолжительность раундов. «Убить всех» в SWAT 4 не «канает». Попробуйте-ка изловить VIP, надеть на него наручники, продержать так две минуты и пристрелить.



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactical shooter
ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 24
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	апрель 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.swat4.com

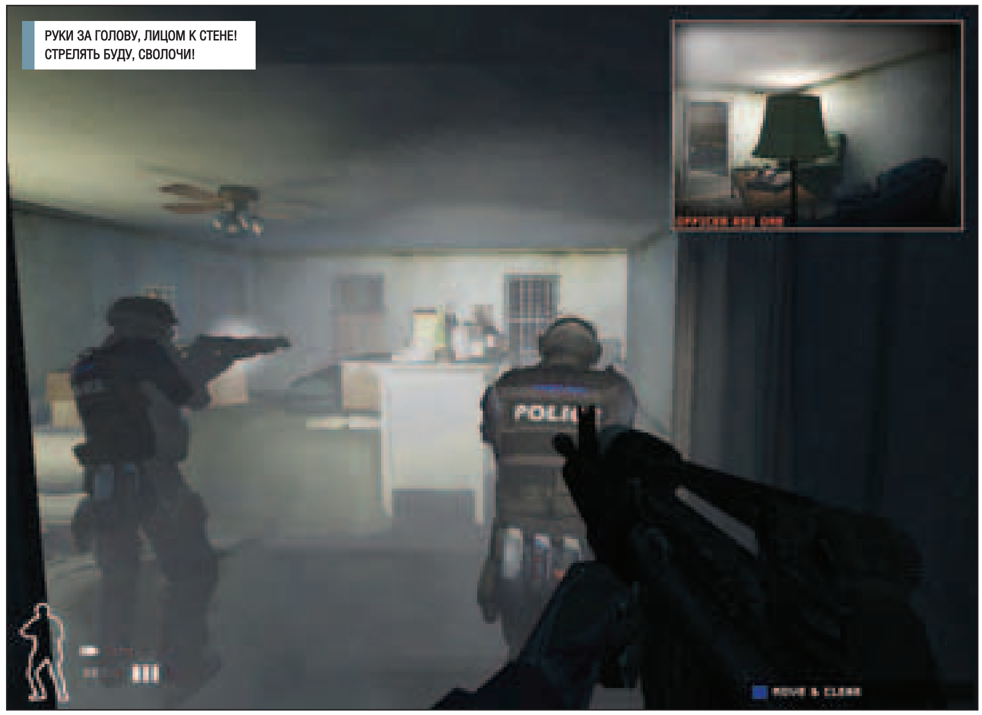
SWAT 4 нам представил Сергей Амирджанов в офисе «Софт Клаба», издающего игру в России. «Локализация сейчас в самом разгаре, звук завтра записываем, да и текст готов не везде, поэтому смотрите сколько хотите, а фотоаппаратами не щелкать и скриншоты на болванках не таскать», – с ходу осадил Сергей. Эх, нам ли быть в печали? Это же SWAT 4, здесь и сейчас, и мы вовсе не против, что игра пока только на английском.

Сажусь – наушники на голову, мышку в руку, настройки по максимуму, Start New Carrier. И проваливаюсь на пять лет в прошлое. SWAT 4 очень, очень похож на SWAT 3. Игра изменилась внешне, стала выглядеть... ну, что ли, серьезно, взросло. Слухи про «графику уровня Half-Life 2» оказались небеспочвенными: осталось лишь изничтожить огрехи анимации, и все будет в ажуре. Но это не «Rainbow Six про полицейских» и не «Counter-Strike с ментами». К нам возвращается матерый, злой, убедительный SWAT 3.

К миссии приступаем по старинке – с огромного подготовительного экрана о шести «страницах», перелистываемых кнопкой Next. Игра без прикрас показывает будни отряда ОМОН. Каждая операция начинается с прослушивания звонка в 911. Пока начальство зачитывает длиннющий и подробнейший инструктаж, вы просматриваете досье на подозреваемых и гражданских, запоминаете их в лицо, изучаете ситуацию и пытаетесь представить, что происходит внутри огороженного полицией здания. Освежить карту в памяти разрешается в любой момент, но узнать расположение своих людей нальзя. В SWAT по-прежнему нет тактического планирования, да и задания проходят в таких условиях, когда раздобыть точную схему здания не всегда удается. Ваш лучший друг – штурмовая винтовка. Думать будете в Rainbow Six. Здесь надо действовать!

Первое, не столь существенное, нововведение – выпадающее ме-

А ВОТ И ОШИБКИ АНИМАЦИИ: ДВИЖЕНИЯ ПОЛИЦЕЙСКОГО И ГРАЖДАНСКОГО НЕСОГЛАСОВАННЫ.



РУКИ ЗА ГОЛОВУ, ЛИЦОМ К СТЕНЕ! СТРЕЛЯТЬ БУДУ, СВОЛОЧИ!

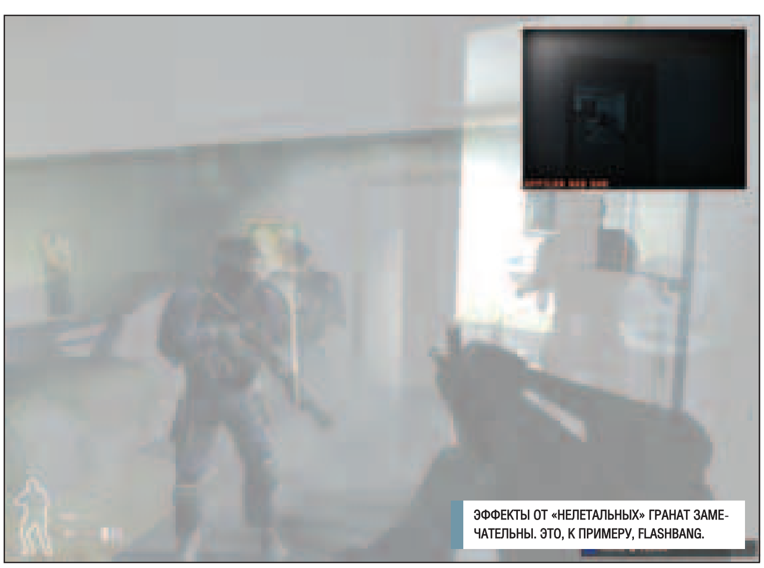
То, чего мы не видели

Мы не лицезрели режим создания миссий, хотя доподлинно знаем о существовании такого пункта в главном меню. В теории это выглядит так: игрок выбирает карту, указывает цели операции, ограничивает набор напарников и список доступного оружия, задает уровень вражеской морали и определяет, какие именно модели противников будут использованы. В пресс-релизах обещали еще и кооперативный многопользовательский режим, который, несомненно, осчастливит нас. Хотим!

ню. О необходимости исправить неуклюжий интерфейс SWAT 3 твердили много лет. Авторы с блеском вышли из затруднения: вы зажимаете правую кнопку мыши, и посередине экрана всплывает контекстно-зависимое меню. Выбираете пункт с нужным приказом, отпускаете кнопку – и будьте покойны, опера вас поймут. Командовать таким образом можно как всеми бойцами, так и отдельно «красной» или «синей» двойкой. А если подобная система кажется противоестественной, в меню разрешено подобрать метод управления по вкусу.

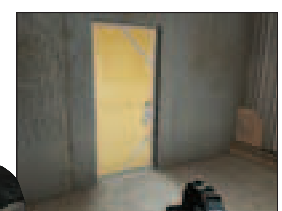
Вторая обновка тоже касается командования. В SWAT 3 лидер мог отдавать приказы только тем, кто рядом. Поэтому, чтобы заставить команду «зайти с другой стороны», нужно было самому ткнуть товарищей носом в «другую сторону» и вернуться обратно. Но прогресс открывает новые возможности: в шлемы омоновцев теперь встроены миниатюрные видеокамеры. Достаточно послать подчиненного в неизвестность, затем открыть окошко с видом из его шлема, направить взор в нужную сторону, вызвать всплывающее меню и отдать команду. И волки сыты, и овцы целы: на Rainbow Six непохоже, да и штурмовать залы с двух сторон можно запросто, выстукивая пальцами симфонии по интуитивно разложенным клавишам (отправляйся-ка ты в ад, командное меню по «1-8»!). Обратите внимание: боец, «забравшийся» в шлем подчиненного, автоматически становится совершенно беззащитным. Берегите его.

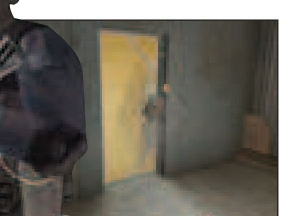
Отмахав несколько заданий с нестыдными результатами, снимаю наушники и слышу привычный для журналиста вопрос: «Ну как?». «Знаете, – отвечаю, – это ж вылитый SWAT 3, только покрасивше». А помните, как хорош был SWAT 3 в свои годы? ■

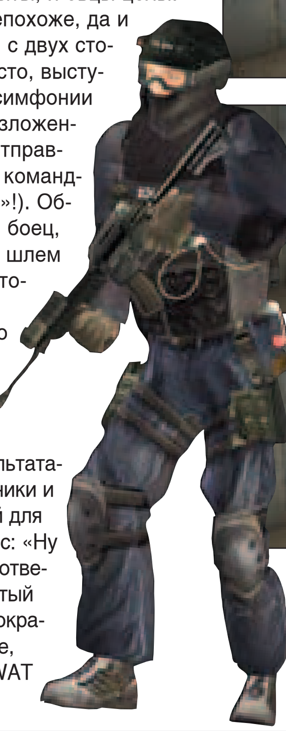


ЭФФЕКТЫ ОТ «НЕЛЕТАЛЬНЫХ» ГРАНАТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫ. ЭТО, К ПРИМЕРУ, FLASHBANG.

Бета-тест физики



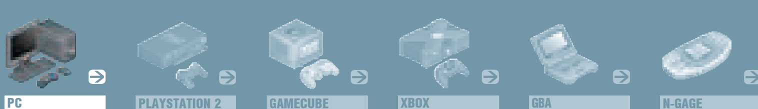




ЭТО НЕ ХИЩНИК, А АТАКУЮЩИЙ ИЗ СУМРАКА МАГ. НАХОДЯСЬ ТАМ, ОН ОСТАЕТСЯ НЕУЯЗВИМ.

СУМРАК НАСЫЩЕН МАГИЧЕСКОЙ СИЛОЙ, И БОИ В НЕМ ФАНТАСТИЧЕСКИ ЗРЕЛИЩНЫ. ЖАЛЬ, ЧТО ВЫ НЕ МОЖЕТЕ УВИДЕТЬ ЭТО В ДВИЖЕНИИ.

ОБЫЧНАЯ МОСКОВСКАЯ КАРТИНА – РЕБЯТА СОБРАЛИСЬ ПОИГРАТЬ В БАСКЕТБОЛ. ФАЙЕРБОЛАМИ...



Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/nightwatch_ru

Ночной Дозор

Оборотни с ВДНХ – это вам не вампиры из Санта Моники. Нас ждет во всех смыслах иная игра.

Российские ролевые игры не чураются мировых хит-парадов. Но вот отечественным колоритом они похвастаться не могли – у магов же нет прописки. Точнее, раньше не было. Согласитесь, чародеем Юриком играть куда приятнее, нежели очередным «попробуй-выговори-мое-имя» фэнтезийным магом. Особенно если биться с нечистью ему предстоит не в тридесятом королевстве, а на знакомой вам с детства улице.

Да и мир «Ночного дозора», каким бы «иным» он ни был, знаком почти каждому. На экранах кинотеатров отгремел одноименный фильм, на радио с завидной регулярностью ставят мелодии его саундтрека, а книжные магазины только и успевают закупать новые партии трилогии Лукьяненко, с которой, собственно, и началась история дозоров. Грешно было бы не продолжить список доборотной игрой. Скажете – «попса»? Да нет, разработчики вовсе не собираются выпускать бросовое дополнение к фильму. Даже сюжет подвергнется серьезной переработке. Разве интересно играть, зная наперед, чем все закончится?

Начнется история незамысловато. Жил-был на свете Антон Городецкий... Стоп! Не так. Жил-был на свете простой московский парень, никого не трогал, ни в чем дурном замечен не был. Пока не свалилось на него «счастье» и он не стал «иным». Мало того, подоспевшие парни Гессера сразу же взяли его в оборот и приспособили к делу... Правильно, в ночной дозор. Увы, при таком раскладе поиграть за «плохих» нам не светит. Зато рубать их направо и налево люминесцентными лампами мы, собственно, и будем на протяжении всей игры, благо расслабиться не дадут ни на минуту. Обыденная миссия вдруг обернется неожиданными событиями, которые и лягут в основу истории. Она не будет вторить ни книге, ни фильму, зато пересекаться и дополнять их – непременно. Нам обещали самые непредсказуемые повороты сюжета, согласно которому нам доведется покомандовать старыми знакомыми вроде Антона Городецкого или вампира с простым русским именем «Папа Кости».

Но вернемся к нашим баранам, то бишь новоиспеченным «иным». Как

Уровни наоборот

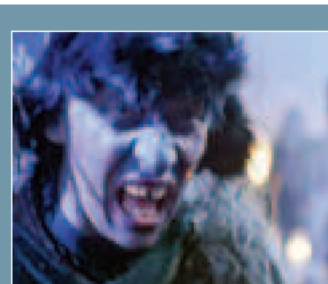
Система «прокачки» персонажей предельно проста и не вызовет вопросов даже у человека, первый раз увидевшего RPG. Из десятка различных характеристик мы можем настроить только три основополагающие – силу, ловкость и интеллект. И лучше хорошенько подумать – с ними вам придется пройти всю игру. При повышении опыта мы можем лишь выбирать новые заклинания, а остальные навыки будут изменяться сами. Уровни, кстати, растут довольно необычно (для тех, кто не знаком с книгой). Персонаж начинает с низшего седьмого уровня и постепенно продвигается к первому. Мало? Не пугайтесь, у каждого уровня целых пять подуровней.

ПРИСМОТРИТЕСЬ К ДЕТАЛЯМ. ТОРМОЗНОЙ СЛЕД, КРОВЬ НА КАПОТЕ… И ЭТО НЕ ДЕКОРАЦИИ. СЕЙЧАС МАШИНУ ОКОНЧАТЕЛЬНО ИСКОРЕЖАТ РАЗЛЕТЕВШИЕСЯ ТЕЛА.

МЕЧТАЕТЕ ВЛОМИТЬ МОСКОВСКИМ ГОПНИКАМ? СОТРУДНИКИ НОЧНОГО ДОЗОРА РАЗВЛЕКАЮТСЯ ЭТИМ В СВОБОДНОЕ ОТ РАБОТЫ ВРЕМЯ.

Откуда у «иных» растут ноги

Для тех, кто ненароком только сегодня вылез из танка, свалился с луны или просто никогда не слышал о «Ночном Дозоре», даем небольшую справку. Изначально это была лишь первая книга из трилогии Сергея Лукьяненко («Ночной Дозор», «Дневной Дозор», «Сумеречный Дозор»). Как ни странно, он один из немногих, решивших наполнить магией современный мир (признайтесь, вы ведь давно подозревали, что ваш сосед – вурдалак?). Как видите, идея оказалась удачной, и в ближайшее время на экранах появится уже вторая часть одноименного фильма, который, думается, скрасит нам ожидание игры.



Герои готовы, фонарики заряжены, злодеи трепещут – просто не терпится запустить куда-нибудь пару файерболов.

ПОГИБНУВ В СУМРАКЕ, ГЕРОЙ ВЫПАДЕТ В НОРМАЛЬНЫЙ МИР, ПОТЕРЯВ СОЗНАНИЕ.

и в любой мало-мальски приличной RPG, нам на выбор предлагается три класса дозорных. Перевертыш, этакий «танк», умеет превращаться в волка и делает ставку на физическую силу. Чародей использует свои способности не напрямую, а зачаровывает предметы, например, тот же фонарик или лампу, обращая их в серьезное оружие. С магом, думаю, и так все понятно – он обрушивает на противника самые невероятные заклинания. Их, кстати, обещают больше, чем мы успеем испробовать за всю игру. Характеристик у персонажей тоже будет немало, но изменить мы сможем лишь базовые (сила, ловкость и интеллект) и только один раз – в начале игры.

Герои готовы, фонарики заряжены, злодеи трепещут – так и не терпится запустить куда-нибудь пару файерболов. Хотя зачем мелочиться. При виде модернизированного движка Silent Storm хочется громить все вокруг, сносить палатки и поджигать машины (вот такой я «светлый»). Сложно передать словами, как вышибает взрывом стекла в вестибюле метро, разлетается в щепки ларек или горит троллейбус (точно такой, как тот, на котором ваш покорный слуга и ехал в Nival). К тому же «иные» – парни не промах и запросто прошибают головой кирпичную стену, особенно если им помочь хорошим пинком. Словом, в зрелищности игра отнюдь не собирается уступать фильму.

Механика боя приподнесет нам как минимум один сюрприз – «сумрак». Да простят меня знающие люди, буду краток. Это особый слой реальности, в который могут переходить «иные» во время боя. В нем

«Иным» детям

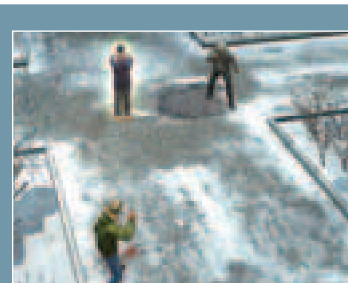
В каком-то смысле это уже не первая игра по книге. Одноименная настольная игра продается давно и успешно. Набор из игрового поля, ста карт-заклинаний и двух специальных треков оказался на редкость удачным. Сложно поверить, но он смог вместить более обширную часть мира Лукьяненко, нежели компьютерная игра или даже фильм. Ведь она детально воспроизводит первую часть книги. Четыре типа героев, огромная свобода выбора и тонкий баланс – ну чем не отличная RPG. Любопытно, что обнаружил я ее в разделе «Детям от 6-ти до 12-ти лет».

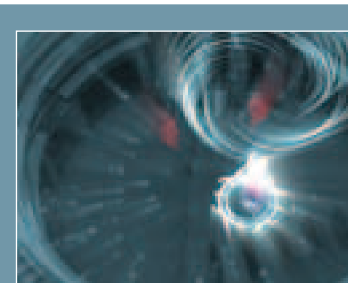
КАРТЫ ПРОРИСОВАНЫ ДО МЕЛОЧЕЙ, И НЕ ХВАТАЕТ РАЗВЕ ЧТО ДЕВОЧКИ, РАЗДАЮЩЕЙ РЕКЛАМУ. НУ И КАК ПОСЛЕ ТАКИХ СКРИНШОТОВ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ВЫХОДИТЬ НА ЭТОЙ СТАНЦИИ!?

И ТУТ КОЛЯН КАК ЗАКАСТУЕТ MAGIC MISSLE...

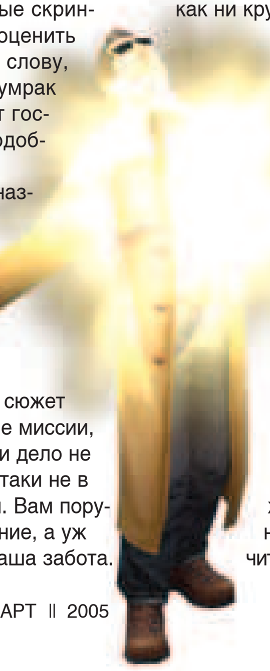
Слово за слово

Поскольку развитых социальных навыков у персонажей ждать не приходиться, взаимодействие с мирными гражданами будет осуществляться только посредством диалогов (впрочем, простейшие «средства убеждения» тоже никто не отменял). Некоторые фразы нужны лишь для вашего удовольствия и не играют никакой роли, зато есть такие, которые способны изменить весь ход игры. Так что нам придется следить за словами. Например, у меня на глазах подопечные устроили ссору из-за моего не слишком джентльменского ответа. Ну предложил отдать вампиру слабую девушку, и что такого... Текстами диалогов, кстати, поручено заниматься знакомому многим Алексею Кортневу, писавшему, в частности, сценарий к русской версии мюзикла Cats. А это значит, что за их качество можно не волноваться. Остается надеяться, что и количество не подкачает.





значительно возрастают силы персонажей и эффект заклинаний, но за это придется расплачиваться очками жизни. Кроме того, в «сумраке» вы становитесь невидимым для других бойцов (оставшихся в обычном мире), их же видно прекрасно, и ничто не мешает разглядеть их ауру или безнаказанно атаковать. И не смотрите на серые скриншоты – такое можно оценить только в движении. К слову, самому Лукьяненко сумрак понравился, а уж этот господин знает толк в подобных вещах.

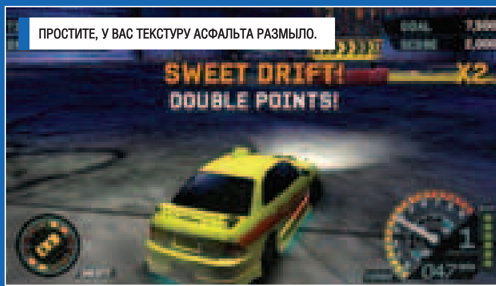


У вас, наверное, уже назревает вопрос: а кроме боев-то что-нибудь будет, ролевая ведь как-никак игра? Будет, навалом! Конечно, в угоду движку сюжет разделен на отдельные миссии, но одними сражениями дело не ограничивается – все-таки не в немецком тылу воюем. Вам поручают конкретное задание, а уж как его выполнять – ваша забота. Например, умирающего вампира можно напоить из заранее приготовленной баночки, а можно дать попить и собственной кровушки, а еще лучше – напарнической. Любая цель достигается разными способами, и в зависимости от выбора ваши персонажи могут поссориться или уйти из команды (Baldur's Gate 2!). Впрочем, как ни крути, финал игры всегда будет одинаковым («Game over» не в счет). Надо же оставить задел для следующих частей, о которых подумываем не только мы, но уже и сами разработчики.

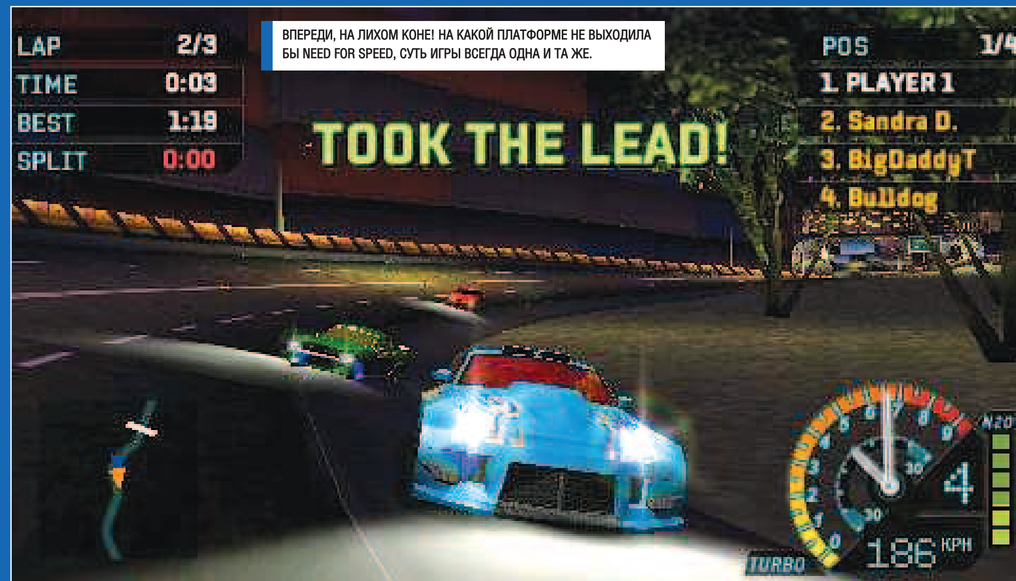
В этот раз мы не станем говорить «будем надеяться» или «хотелось бы верить». Потому что, пускай и одним глазком, мы уже видели «Ночной дозор», мы знаем. В России эта игра обречена на успех. А на Западе? Что ж, думаю, осенью у Лукьяненко появится много новых читателей и за рубежом.. ■

Трах-тибидох

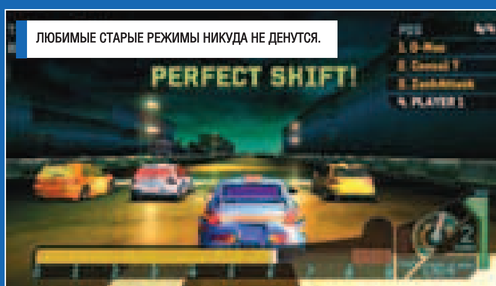
«Иные» – товарищи серьезные, и автоматной очередью их не проймешь. Так что, несмотря на современный антураж, подобного оружия в игре не предвидится, равно как и денег. В самом деле – вы собрались покупать магический фонарик в палатке «Роспечати»? Предметы, конечно, будут, да такие, что иначе чародеи останутся не у дел, но акцент – именно на магии. Героям доступны три ее вида: заклинания, чары и способности. Любой персонаж может использовать большую часть из них, но магу легче дадутся первые, а перевертышу – последние. С увеличением боевого опыта мы не будем банально тратить очки на новые уровни заклинаний. Спеллы просто становятся сильнее и дешевле при каждом их использовании. Кидаться огненными шарами, кстати, довольно удобно – дальность действия и радиус поражения показываются сразу, и вам не придется гадать долетит ли очередной «пламенный привет» до цели, водя по экрану курсором. Да и, в конце концов, красочные спецэффекты колдовства - главное украшение игры. Молнии и магические вспышки - это вам не пулеметные трассеры...



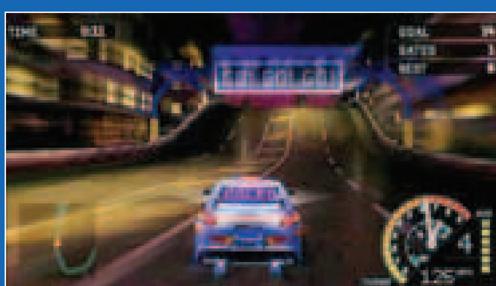
ПРОСТИТЕ, У ВАС ТЕКСТУРУ АСФАЛЬТА РАЗМЫЛО.

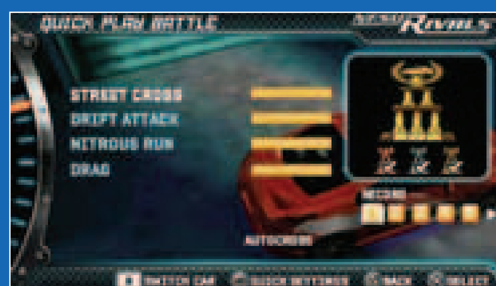


ВПЕРЕДИ, НА ЛИХОМ КОНЕ! НА КАКОЙ ПЛАТФОРМЕ НЕ ВЫХОДИЛА БЫ NEED FOR SPEED, СУТЬ ИГРЫ ВСЕГДА ОДНА И ТА ЖЕ.



ЛЮБИМЫЕ СТАРЫЕ РЕЖИМЫ НИКУДА НЕ ДЕНУТСЯ.





КУПЛЕННОЕ АВТО БУДЕТ ЖДАТЬ ВАС В СПЕЦИАЛЬНОМ «КАРМАННОМ» ГАРАЖЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
wish_for_night@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Team Fusion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	первый квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com/redesign/games/psp/nfsur

Need for Speed Underground Rivals

Претенденты на роль Левши встают в очередь, но подковать крошку-консоль будет не каждому под силу.

Славные работяги из Electronic Arts, обогатившие виртуальную поп-культуру не одним десятком качественных проектов, принялись за освоение новой консоли с присущим им рвением. На данный момент в разработке находятся сразу две игры, в конечном успехе которых сомневаться не приходится, – это Tiger Woods PGA Tour и Need for Speed Underground Rivals. Последней занимается новообразованный коллектив Team Fusion, состоящий из двух сотен программистов и дизайнеров.
В силу особенностей «начинки» PSP разработчики решили сделать ставку на классический игровой процесс в духе первой части NFSU. Однако не стоит думать, что Rivals станет всего лишь облегченной версией именитого собрата. Дизайнеры EA постарались наделить свое творение индивидуальностью, призванной выделить его на фоне прочих NFS. Прежде всего, в игре появится новый режим «Nitrous Run». Как нетрудно догадаться из названия, данный тип соревнований будет всецело базироваться на использовании горючей смеси, запас которой значительно увеличится. Некоторым преобразованиям подвергнется режим Drift, переименованный в Drift Attack: набирать очки мы будем в специально оборудованном гараже. Основными препятствиями на пути к победе (помимо крутых поворотов и коварной силы трения) станут высоченные столбы, с особым цинизмом расставленные вдоль трассы.
Игровой автопарк включает в себя сразу двадцать моделей машин, среди которых появится даже американская классика вроде Ford Mustang 1967 года выпуска. В режиме карьеры придется столкнуться с так называемыми «боссами». Победа над каждым из них ознаменуется приобретением одного из четырех секретных авто. Выход игры запланирован на первый квартал этого года. ■

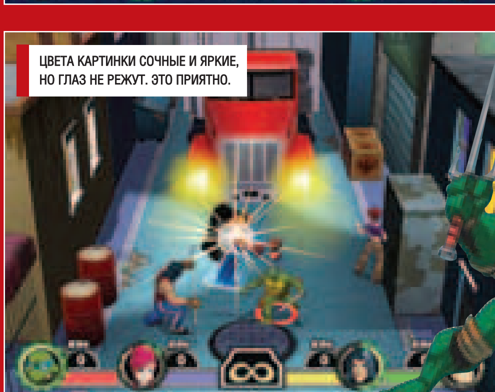
Меломанам на заметку

Своим успехом проекты от EA во многом обязаны не только качественной графике или удобному, отзывчивому управлению, но и грамотной подборке музыкального сопровождения. NFSU Rivals не станет исключением из этого правила. Написанием эксклюзивного саундтрека занимаются сразу несколько творческих коллективов, названия которых пока не разглашаются. Прослушать вожделенные композиции можно будет как во время гонки, так и при помощи специальной функции Pocket Trax. Более всего она будет напоминать стандартный музыкальный проигрыватель, использующий в качестве эффектов визуализации заставки из игры и видеоклипы.

1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU
Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>
Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>
Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>
Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>
APEIRON

ЕСЛИ Я ПРАВИЛЬНО ПОНИМАЮ, НА ЭТОЙ КАРТИНКЕ ДОНАТЕЛЛО СТРОЧИТ ИЗ СВОЕГО БОЕВОГО ШЕСТА, КАК ИЗ ПЛАЗМЕННОГО ПУЛЕМЕТА.

НЕ МОГУ СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ, ПОЧЕМУ ШРЕДЕР ЗДЕСЬ КРАСНЫЙ. ТО ЛИ ОТРАВЫ НАЕЛСЯ, ТО ЛИ ДОГАДАЛСЯ, ЧТО ПОРА БЫ ЕМУ НАКОНЕЦ ПОМЫТЬСЯ.



ЦВЕТА КАРТИНКИ СОЧНЫЕ И ЯРКИЕ, НО ГЛАЗ НЕ РЕЖУТ. ЭТО ПРИЯТНО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, GameCube
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/gs/mutantmelee

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee

Как сказала бы старуха Шапокляк, «это хорошо, что вы зеленый и плоский».

Вы помните? Задолго до того, как покемоны покорили умы тинейджеров мира, властителями Земли были... Нет, динозавры вымерли чуть раньше. А сразу после них настала эра черепах. Если вы интересуетесь историей, то, конечно же, знаете, что их звали Леонардо, Донателло, Микеланджело и Рафаэль. Много воды утекло с тех пор, но их подвиги по-прежнему вызывают у некоторых людей желание вернуть лучшие годы... или подзаработать на былой славе. Сложно сказать, какое из этих двух движет создателями анонсированного проекта. Нам обещают «bashing, crashing and trashing fun», что можно с равным успехом перевести как «рубилово-крошилово и развлекалово», либо как намек на то, что игра будет падать (crash) так часто, что пользователь с радостью (fun) выбросит ее на помойку (trash). Шутка.

Для этой, возможно не слишком удачной, иронии есть повод. Если вы знаток не только древней истории, но и новейшей, вам известно, что после целого ряда славных похождений черепашки незаметно сошли со сцены. А два года назад внезапно вернулись. Вышел новый телесериал, а с ним и игра. Увы, надежды фанатов на триумфальное возвращение их любимых героев не оправдались. Последовавшее вскоре продолжение немного поправило дело, но хитом также не стало. Это заставило создателей задуматься... Поразмыслив, они решили сменить характер игры. Все черты первых двух проектов были поставлены с ног на голову. В предыдущих частях главенствовала сюжетная история? Получите гладиаторские бои персонажей в качестве основного режима и приключения в довесок. Всю дорогу хорошие гонялись за плохими? Выбирайте Шредера и лупцуйте зеленых мутантов до победного конца. Надоели командный дух и единение – раздайте друзьям джойстики и поссорьте черепах между собой, пусть дубасят друг друга. Похоже, ход правильный, здешняя упрощенная система боя идеально подходит именно для группового развлечения. И чего это создатели раньше не догадались! ■

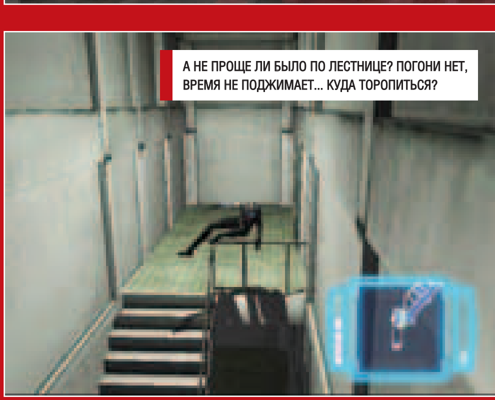
Вендетта для квартета

У игроков будет масса возможностей свести семейные счеты. Варианты наделены говорящими названиями вроде «Царь горы» или «Нокаут». Поучаствовать в разборках смогут два десятка персонажей, включая журналистку Эйприл и учителя Сплинтера. Разнообразные бонусы спрятаны от игрока в сюжетном режиме, но последний все же выглядит бледновато по сравнению с разборками близких друзей и родственников в духе классического психоанализа. Похоже, скоро фундаментальная психология наряду с «феноменом Брока-Зульцера» или «комплексом Электры» обогатится «синдромом Эйприл» и «эффектом Шредера». Будем рады приложить руку.

Поиграй со мной
PLAYBOY
THE MANSION
Лицам до 18 лет НЕ рекомендуется!
UBISOFT
arush
© 2004 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Бука

ДЕЛО СЭМА ФИШЕРА ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ. ТОЛЬКО ЗЕЛЕНЫЙ ЦВЕТ НЫНЧЕ НЕ В МОДЕ.

ДРАКИ ДРАКАМИ, НО АСФИКСИЮ ЕЩЕ НИКТО НЕ ОТМЕНЯЛ. ПОЭТОМУ ПРИХОДИТСЯ ИНОГДА ДЕЛАТЬ И ТАК.


А НЕ ПРОЩЕ ЛИ БЫЛО ПО ЛЕСТНИЦЕ? ПОГОНИ НЕТ, ВРЕМЯ НЕ ПОДЖИМАЕТ... КУДА ТОРОПИТЬСЯ?

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей «Vercetty» Руссол
vercetty@playmasters.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Hip Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Blue 52
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	15 марта 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.stolen-game.com

Stolen

Сэм Фишер и Снейк Солид в который раз собираются на пенсию. Наш новый кумир – Анька Романова!

«В городе, погрязшем в преступности и коррупции, даже герои перешли на сторону зла. И когда ежедневные кражи станут рутиной, Аня Романова окажется замешанной в международном заговоре и в конце концов покажет этому проклятому городу кузькину мать». Такими словами встречает пользователя перегруженный флеш-анимацией официальный сайт игры. Ухоженный и аккуратный, он идентичен по духу практически готовой Stolen – красивой, но глубоко вторичной игре.

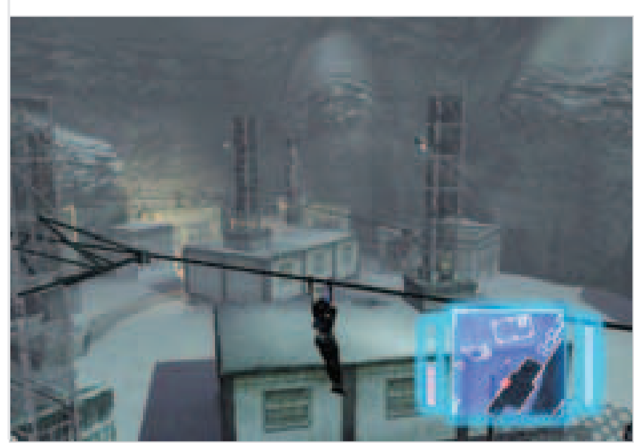
«Stolen вобрала в себя все лучшие черты Splinter Cell, Metal Gear Solid, Prince of Persia и Tomb Raider», – обещают девелоперы. Да, сыграть на раскрученных брендах никогда не будет лишним, но, по-моему, Stolen гораздо уместнее сравнить с Alias. Харизматичная, сексуальная, вся в латексе Анечка Романова – аналог строгой и деловой Синди Бристоу, являющейся женским вариантом Сэма Фишера, который, по сути, есть не что иное, как западный ответ Хидео Кодзиме и его Снейку Солиду. Вопросы о вторичности остались?

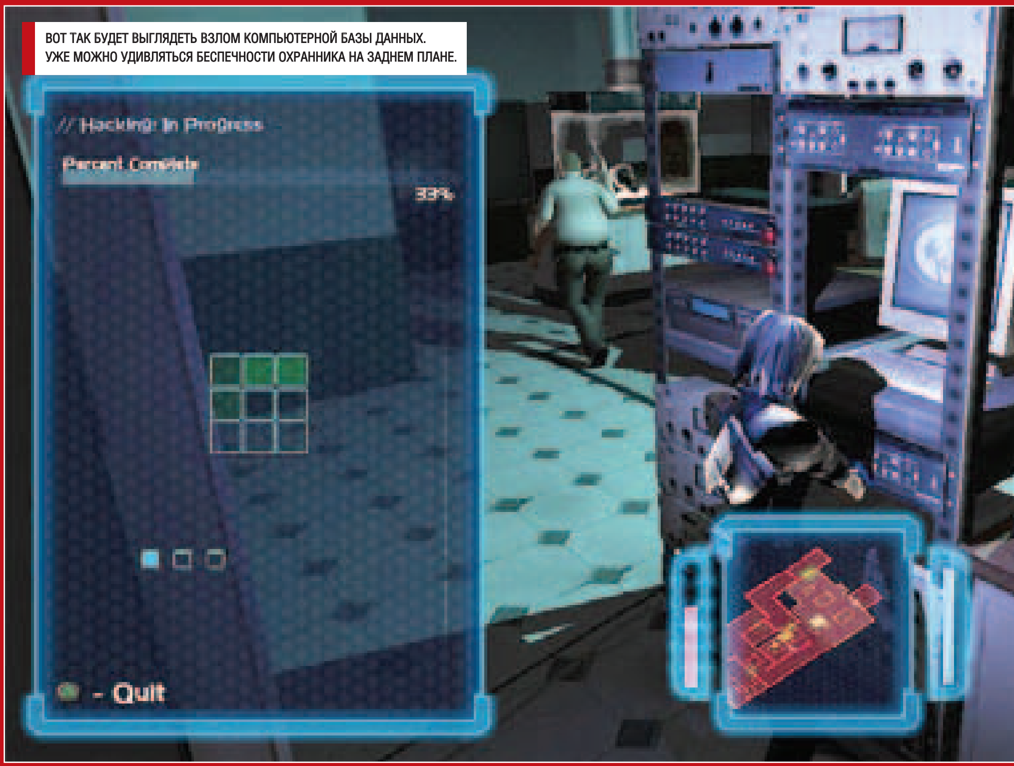
Итак, Stolen – новомодный action с обязательными stealth-элементами. Но не простой, а серьезно-таки отличающийся от двух своих главных конкурентов. Не желая делать игру, где все время нужно бегать на карачках из одного темного угла в другой (пользуясь случаем: привет Сэму Фишеру!), авторы из Blue 52 сместили акцент со stealth-элементов на action-часть. Аня расправляется с секьюрити, едва замечая их присутствие. Правда, здесь обезвреженный охранник является именно обезвреженным, а не убитым (в Stolen вообще нельзя никого убивать!): не ждите, что, огрев супостата по затылку, вы сможете забыть о нем до конца уровня. Нет, очнувшись, вражина побежит к своим и расскажет о ваших негуманных действиях, тем самым значительно усложнив прохождение миссии.

Также не стоит забывать и о том, что, по клятвенным заверениям девелоперов, ведомые AI противнички настолько правдоподобны и находчивы, что хоть и повинуются скрип-

STOLEN-ПОПУРРИ

Предметом особой гордости разработчиков является тщательно проработанная анимация главной героини. Технология motion capture, серьезно усовершенствованная программистами из Blue 52, позволила «реализовать доселе невиданные ходы и наработки в плане дизайна и управления персонажем» (цитата из пресс-релиза, ясное дело). Не знаю про управление, но сама героиня, раз за разом ловко оставляющая с носом и полицию, и конкурентов, придется по вкусу гораздо большему числу геймеров, чем чопорная Синди Бристоу. Во всяком случае, судя по доступным скриншотам и видеоролику, с концептуальной составляющей у игры проблем нет.



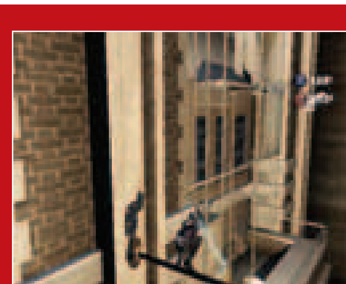


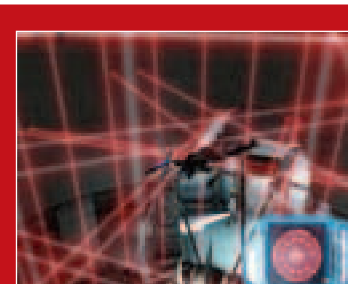
ВОТ ТАК БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ВЗЛОМ КОМПЬЮТЕРНОЙ БАЗЫ ДАННЫХ. УЖЕ МОЖНО УДИВЛЯТЬСЯ БЕСПЕЧНОСТИ ОХРАННИКА НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ.

АЙ ДА АНЬКА, АЙ ДА ЖЕНЩИНА! НЕВЗРАЧНАЯ В ИГРЕ, НА АРТЕ ОНА ВЫГЛЯДИТ БЕС-ПО-ДОБ-НО.

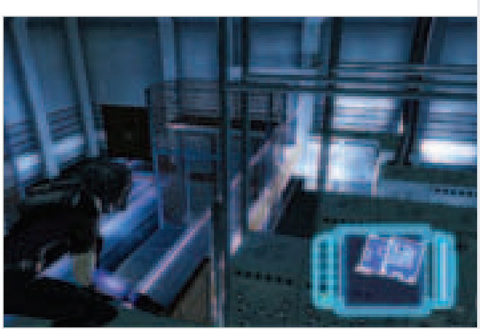
НЕСКОЛЬКО ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТОВ

1. В Stolen будет всего четыре уровня, по два с половиной часа на каждый. Все локации будут загружаться по ходу действия, то есть вас не потревожат надписи «Loading, please wait». 2. Разработчики признаются, что черпали вдохновение из фильма «Афера Томаса Крауна» с Пирсом Броснаном в главной роли. 3. Несмотря на фразы про «лучшее из Tomb Raider», девелоперы очень сердятся, когда Аню сравнивают с Ларой Крофт. «Это два совершенно разных типажа, рассчитанных на разную аудиторию, поэтому сравнивать их некорректно!», – говорят они. Интересно, о каких аудиториях идет речь? 4. Stolen не позиционируется как конкурент Metal Gear Solid и Splinter Cell. В Blue 52 уверяют, что у них не будет так много шпионажа; уклон делается в сторону акробатики (вот откуда упоминание PoP) и adventure-элементов (TR).





Харизматичная, сексуальная, вся в латексе Анечка Романова – аналог строгой и деловой Синди Бристоу.


ПОСМОТРИТЕ НА ПОЗУ АНИ. ВЛИЯНИЕ ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА?

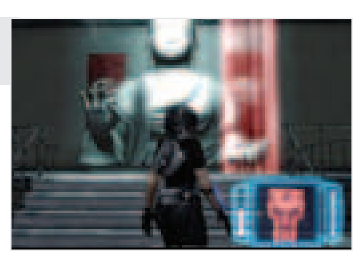
там, но четко заданного маршрута иметь не будут. В Stolen отсутствует схема «охранник пошел из одного конца коридора в другой, осмотрелся и пошел назад. И заново». Все зависит от ситуации, в которой он окажется, от его оружия, количества товарищей и прочих факторов.

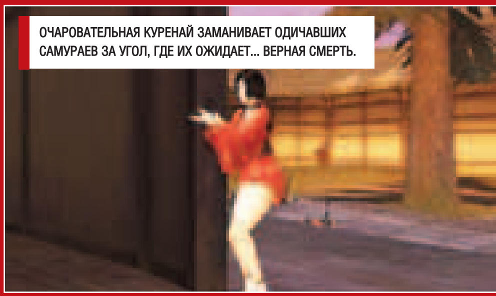
Еще одна отличительная черта Stolen – большое количество мини-игр. Конечно, вряд ли будет побит рекорд Dead to Rights, но здесь они – неотъемлемая часть игры. Известно, что точно появятся следующие образцы: взлом замков и компьютерных программ. Первый выглядит приблизительно так: Анечке придется проворно тыкать заколкой в механические внутренности замка. При правильном попадании необходимо подержать заколку несколько секунд, а затем переходить к следующему раунду. Не знаю, как разработчики преподнесут эту задумку в качестве революционной, ведь подобное (да чего уж, точно такое) мы видели два года назад еще в первом Splinter Cell.

Положение, в самом деле, аховое. В середине марта, одновременно со Stolen, выходят Chaos Theory и европейская версия Snake Eater. На фоне таких мастодонтов игра, если не предложит чего-нибудь действительно нового и необычного, банально пролетит. А пока что, увы, с предложениями у Blue 52 как-то не густо. ■

ДА БУДЕТ СВЕТ!

Система обнаружения Ани врагами разительно отличается практически от всего виденного раньше. Известно, что свет – злейший враг любого вора. В Stolen специальная шкала показывает не уровень освещенности персонажа, а уровень его видимости. То есть можно стоять на свету в абсолютно пустой комнате и датчик будет отображать нулевой уровень видимости противниками (что правильно!). Если находка не кажется отличной от того, что было в остальных играх жанра, в который раз вспомните Splinter Cell.





ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ КУРЕНАЙ ЗАМАНИВАЕТ ОДИЧАВШИХ САМУРАЕВ ЗА УГОЛ, ГДЕ ИХ ОЖИДАЕТ... ВЕРНАЯ СМЕРТЬ.

С ВИДУ ДЕВУШКА КАК ДЕВУШКА, НО ЕЕ ЛЕСКА ЗАПРОСТО РАЗРЕЖЕТ САМУРАЙСКИЙ ДОСПЕХ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Tranji Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

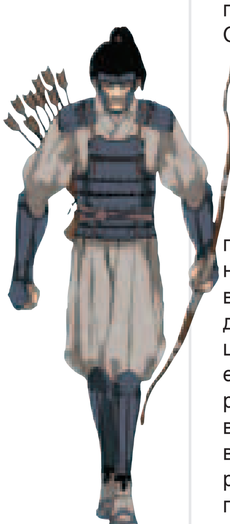
ОНЛАЙН:
http://www.redninjagame.com

Red Ninja: End of Honor

Скажем нет исторической достоверности! Наша ниндзя – в черных стрингах!

Компания Tranji Studios, в прошлом разработчик сразу нескольких симуляторов рыбной ловли, решила сменить профиль, взявшись за создание stealth-экшна Red Ninja: End of Honor. Авторы постарались связать воедино суровую аутентичность Tenchu со зрелищностью и динамикой Prince of Persia. Удастся ли им избавиться от рыболовного прошлого?

Феодальная Япония, шестнадцатый век. В войне между двумя могущественными кланами Такеда и Ода открытые противоборства постепенно утрачивают свою роль, и на первый план выходят секретные операции, выполнение которых поручается кланам профессиональных шпионов-ниндзя. Во время одной из таких операций погибает отец главной героини, а сама девчушка по имени Куренай чудом остается в живых. Желая отомстить убийцам, девушка вступает в конкурирующий клан ниндзя. Там она обучается уникальной технике владения рыболовной леской, переименованной (для пущего устрашения, видимо) в Тецуден. Прибавьте акробатические способности главной героини, включая возможность перемещения по отвесным стенам, и вы поймете, какая печальная участь ожидает обидчиков из клана Черной Ящерицы.



Впрочем, враги на тот свет совершенно не торопятся. В их распоряжении (помимо мечей, копий и стрел) также будет и огнестрельное оружие. Заметив, что ваш персонаж скользит по крышам или прыгает по платформам, простые мечники-самураи непременно призовут на помощь лучников или аркебузиров. Кроме того, на пути Куренай, помимо стандартных противников, встанут и более опытные «бригадиры» (и «прорабы»!), гибель которых временно деморализует подчиненных. Заботливые специалисты из Tranji научили дамочку в красном кимоно целому спектру убийственных движений, атак и ударов. При помощи различных «насадок» для Тецудена оппонентов можно душить, сбивать с ног, подбрасывать в воздух и эффектно разрезать на части. Закрепив один конец лески, можно расчленить нескольких противников за один заход! В экстренных ситуациях затяжного поединка можно избежать, воспользовавшись дымовой шашкой или взрывчаткой. Обо всех особенностях японской национальной рыбалки мы узнаем уже в марте этого года. ■

Виртуальное чтиво

В создании сценария к Red Ninja, помимо сотрудников Tranji Studios, активное участие принимает известный японский режиссер Синске Сато. Сато-сан родился в 1970 году в городе Хиросима. Свой первый фильм Синске снял еще будучи студентом Университета Искусств Мусасино. Серьезный успех пришел к режиссеру спустя год после окончания обучения. В 1994 году Сато-сан получил гран-при на ежегодном PIA Film Festival за картину No Misbehavior in the Dorm. Последующие работы Синске Сато демонстрировались исключительно на территории Японии. Европейскому же зрителю Сато-сан известен как режиссер футуристического экшна «Принцесса Мечей», вышедшего в 2003 году. В геймерской среде Синске известен прежде всего как сценарист сериала файтингов Tekken. Да, история в свеженьком Tekken 5 – его рук дело.

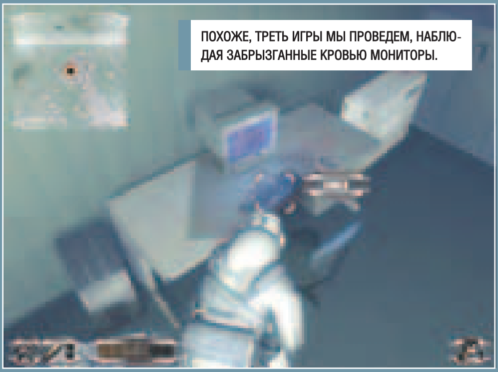
Red Ninja: End of Honor

В БИТВЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ОППОНЕНТАМИ ТЕЦУДЕН БУДЕТ ОСОБЕННО ЭФФЕКТИВЕН. ВРАГОВ РЕКОМЕНДУЕТСЯ СНАЧАЛА СВЯЗЫВАТЬ И ЛИШЬ ЗАТЕМ УНИЧТОЖАТЬ.

ЛЮБОЕ ПОПАДАНИЕ В ТЕЛО ПРОТИВНИКА, БУДЬ ТО ГОЛОВА ИЛИ ТОРС, ЗНАМЕНУЕТСЯ ЦЕЛЫМ ФОНТАНОМ АЛОЙ ЖИДКОСТИ.

ОДИН ВЗМАХ ЛЕСКИ – ЧЕТЫРЕ ОКРОВАВЛЕННЫХ ПОЛУСАМУРАЯ У ВАШИХ НОГ.

КИСЛОТНО-ЗЕЛЕНЫЙ РАДАР В УГЛУ – ПОСЛАБЛЕНИЕ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ НЕ ПО ЗУБАМ TENCHU.


ПОХОЖЕ, ТРЕТЬ ИГРЫ МЫ ПРОВЕДЕМ, НАБЛЮДАЯ ЗАБРЫЗГАННЫЕ КРОВЬЮ МОНИТОРЫ.

ГОНКА НА СНЕГОХОДАХ УДАЛАСЬ. ЖАЛЬ ТОЛЬКО, ПОСТРЕЛЯТЬ БЫЛО НЕ В КОГО.

ДВИЖЕНИЕ МОДЕЛЕЙ ВЫПОЛНЕНО ПОД СТАТЬ ПРОРИСОВКЕ – КОМАР НОСУ НЕ ПОДТОЧИТ!*

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Metropolis Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Metropolis Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	лето 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru/rus/games/aurora

Aurora Watching: Gorky Zero
(Горький Зеро: В лучах Авроры)

Своя в доску, родная тактическая ролевка с годами превратилась в серьезный stealth-шутер.

Первая попытка перекроить известную пошаговую стратегию («Горький-17», надеюсь, помнят все) в такой модный нынче stealth/action оказалась, мягко говоря, неудачной. Давайте начистоту: «Горький Зеро: Фабрика Рабов» стала поучительным примером того, как можно загубить несколько отличных идей. Понятное дело, разработчики захотели оправдаться и начали ваять сиквел к вышеупомянутому творению. А недавно вот порадовали нас и небольшой демо-версией на польском языке.

После просмотра немного бредового, но от того не менее интересного вступительного ролика, я буквально застыл перед монитором. Игровая графика даст фору любой CG-заставке! Ничего сверхъестественного не наблюдается, но арктический антураж действительно удался на славу. Еще лучше выполнена анимация персонажей. Они на диво правдоподобно двигаются, зрелищно падают, и трупы дергаются от выстрелов, забрызгивая стены кровью. Впрочем, на этом комплименты физике иссякают, поскольку все остальные объекты намертво прибиты к полу и стенам, и деревянный ящик запросто может выступить в роли непреодолимого препятствия.

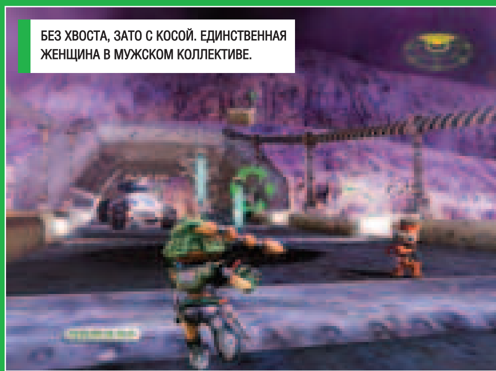
В самом геймплее изменений ожидается гораздо меньше. Появились хитроумные приспособления и новое оружие, стреляющее, к слову, совсем как в жизни. Более удобным стало управление, и особенно стоит отметить работу с инвентарем. Но почему-то игру все равно хочется обозвать шутером. Штабеля трупов, гонки на снегоходах и быстро надоедающий взлом каждого встречного компьютера как-то не вписываются в мое понимание stealth/action. Хотя возможность перетаскивать «жмуриков», красться с ножом в зубах и отвлекать врагов сигнальными ловушками все-таки рождает надежду, что на этот раз «Горький» удастся.

В любом случае нам показали лишь малую толику будущей игры, а потому мне хочется верить, что мой скептицизм неуместен и мы сможем оценить по достоинству новые похождения господина Саливана (или, по-нашему, товарища Селиванова). ■

Спасение мира, попытка номер четыре.

Во время учений в Баренцевом море таинственным образом затонула российская подлодка «Комсомолец-2». Детальное расследование показало, что «помогали» ей в этом нехорошие люди с засекреченной исследовательской базы, руководит которой сумасшедший гений и просто отъявленный мерзавец Яцек Парецки. Обычные агенты туда ехать наотрез отказались и быстро нашли специалиста по спасению мира – Кола Саливана. Именно этот только вчера вышедший из запоя хулиган (а чем, по-вашему, супергерои занимаются на отдыхе?) и будет вырезать личный состав отдельно взятого военного комплекса.

XENUS ТОЧКА КИПЕНИЯ
ТОЛЬКО ОДИН ТЕЛЕФОННЫЙ ЗВОНОК МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ ВСЕ.
ТОЛЬКО ОДИН ГЕРОЙ ВЫЙДЕТ НА БОРЬБУ С КОЛУМБИЙСКОЙ МАФИЕЙ.
ТОЛЬКО ОДИН ШУТЕР ИМЕЕТ ПРАВО НА ЖИЗНЬ.
DEEP SHADOWS


БЕЗ ХВОСТА, ЗАТО С КОСОЙ. ЕДИНСТВЕННАЯ ЖЕНЩИНА В МУЖСКОМ КОЛЛЕКТИВЕ.

ПОСЛЕ ТАКОГО ФЕЙЕРВЕРКА ВРЯД ЛИ КТО ИЗ МИШЕК ОСТАНЕТСЯ ЦЕЛ.

Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Rare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	25 марта 2005

ОНЛАЙН:
http://www.rareware.com/games/upcoming/conkerlive

Conker: Live and Reloaded

Кавай выходит на тропу войны. Адский бельчонок возвращается, чтобы задать всем такого жару...

Кажется, у Xbox может появиться новое «лицо консоли». Точнее, мохнатая морда с папиросой в зубах и каске набекрень. Знакомая физиономия? Да, это тот самый бельчонок-садюга из Conker's Bad Fur Day, в роли которого мы отрывались на Nintendo 64. С мощнейшим арсеналом оружия, нецензурных скабрезностей, а также улучшенной графикой и объемным звуком он будет штурмовать две новые для него стихии – консоль Xbox и ее онлайн-сервис Xbox Live. Сиквел начнет атаковать прилавки магазинов и мозги геймеров 25 марта. А пока посмотрим, что за гремучую смесь приготовили нам создатели игры.
Обратите внимание, Conker: Live and Reloaded будет сиквелом лишь в многопользовательских режимах. Сюжетная кампания игры скопирована с Conker's Bad Fur Day и адаптирована под мощности современной консоли. Вообще, сочетание разработчика и издателя – Rare и Microsoft – тоже своего рода «коктейль Молотова». Первый принес с собой оригинальную концепцию: едкую и жестокую пародию на слащавые консольные платформеры. Второй вбухал в этот проект немалые деньги и предоставил под игру одну из лучших современных платформ. Все ради эксклюзива: ни на PC, ни на PlayStation 2, ни даже на GameCube (хотя, казалось бы, концепт достоин Nintendo) беличьего безумия мы не дождемся. Судя по тому, с каким напором подается эта новинка, Microsoft действительно хочет сделать фирменным персонажем для Xbox вышеупомянутого мохнатого наглеца. Похоже, что у Microsoft наблюдается серьезный кризис культовых персонажей.

ПУШИСТЫЕ ТЕРМИНАТОРЫ

Концепция не изменилась (было бы удивительно, если бы в римейке изменилась концепция, не правда ли?). Conker: Live & Reloaded пародирует самые известные блокбастеры на тему Второй мировой войны и постъядерного будущего. Мы опять будем штурмовать с беличьим десантом береговые укрепления плюшевых мишек (в игре их ласково зовут Tediz), совсем как в фильме «Спасти рядового

Что в имени тебе моем?

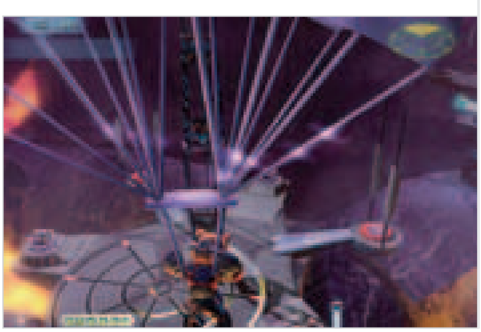
Поначалу игру хотели назвать Conker Online, затем Conker: Live and Uncut. Но потом заголовок сменили на менее агрессивное Conker: Live and Reloaded. (Журналисты, следившие за этими метаморфозами, не без основания посмеивались: мол, с выходом «Матрицы» жди переименования в Conker Revolutions). Тем не менее, название сохранило в себе отображение главной концепции игры. Несмотря на все заверения разработчиков о сбалансированности между режимом мультиплеера и одиночной игрой, проект ориентирован прежде всего на многопользовательский режим – в нем и состоятся самые жестокие баталии.

БРАВЫЙ СОЛДАТ КОНКЕР И ЕГО ПЛЮШЕВЫЕ ПРОТИВНИКИ. МОЧИ МЕДВЕДЕЙ!

Оружейная

В игре есть свой, особенный «прикол»: как уже упоминалось, игровые локации переносят вас либо в мир будущего, либо в театр военных действий, сильно напоминающий Вторую мировую. Соответственно стилистике меняется и оружие. Некоторые виды стандартны: снайперские винтовки, базуки с двумя режимами стрельбы – неуправляемым и с дистанционным наведением, огнемет, автомат. К экзотике можно отнести кассетный миномет, который совместил в себе свойства rocket launcher и flak cannon, да к тому же способен вести огонь очередями.
Кроме оружия есть еще и спецоборудование. С его помощью можно разблокировать закрытую противником дверь, захватить вражеский транспорт или восстановить броню. Но пользоваться этими устройствами могут лишь отдельные типы воинов. Такая узкая специализация потребует в командной игре грамотных тактических решений.

Этике тут не место. Мат, кровь, огонь и внутренности, размазанные по песку, – этого добра в изобилии.



ВЫСАДКА ДЕСАНТА В ТЫЛ ВРАГА. В КАКОМ ЦИРКЕ ЭТОМУ УЧАТ?

Райана». Ребята, этике тут не место. Мат, кровь, огонь и внутренности, размазанные по песку, – этого добра в изобилии. Другая сюжетная глава внешне сохраняет суровую патетику будущего из первого «Терминатора», но в сочетании с пушистыми хвостиками, мягкими ушками и идиотскими «глазками в кучку» это зрелище вызывает гомерический хохот.

ПСЫ ВОЙНЫ В БЕЛИЧЬЕЙ ШКУРЕ

Демонстрация игры состоялась в прошлом году на E3. Там были показаны возможности многопользовательского режима, на который игра и ориентирована. Основное время игроки (американские, по крайней мере) будут тратить, гоняя друг друга онлайн.
Самым любопытным, очевидно, станет командный режим – дело в том, что все воинствующие «пушистики» наделены четкой специализацией. Под фасадом из безумствующих белок и медведей скрывается тщательно рассчитанный геймплей. Тактику придется разрабатывать, исходя из боевых качеств выбранного персонажа, ведь он способен сражаться только в присущей ему манере. Так, «разрушитель» (Demolisher) несет на себе основную огневую мощь и хорош при массированных атаках. «Небесный жокей» (Sky Jockey) управляет летательным аппаратом и отвечает за высадку десанта. Шпион (Sneaker) специализируется по части камуфляжа, его удел – точечные

Бой за мировое господство

Пожалуй, один из самых подробных Интернет-ресурсов, посвященных еще не вышедшей Conker: Live & Reloaded, находится по адресу http://www.conker-liveandreloaded.com. Любопытно: его сделали не американцы, а немцы. С присущей им дотошностью они разложили по полочкам весь игровой мир, хотя сами видели, дай-то бог, демо-версию. Помимо стандартного контента на сайте есть фанарт беличьих поклонников, анализ графических изменений, которые претерпела игра, саундтрек и масса дополнительных материалов.

ВОЗДУШНЫЕ АТАКИ ВЫГЛЯДЯТ ОСОБЕННО ЗРЕЛИЩНО.

ВОТ ТАК ДОЛЖЕН ВЫГЛЯДЕТЬ НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ НАЦИИ ПО ВЕРСИИ RARE.

Мишка, мишка, где твоя улыбка...

Мишки (Tediz) – главные враги Конкера. Это умелые воины и бесстрашные солдаты. Только хорошо обученная белка может свалить здорового лесного медведя с одного выстрела. Мы знаем, где у него слабое место. Помните: бить надо в глазик, чтобы шкурку не попортить. Белке встретятся несколько видов медведей. Вот некоторые из них.

Ученый мишка (Science Tedi). Шибко умный, горазд нападать из-за укрытия. Орудует преимущественно хирургическими инструментами. Норовит подкрасться сзади. Живет в моргах. Судя по внешнему виду, питается там же. Такого лучше держать на расстоянии.

Франкенмишка (Frankenstein Tedi). Большой, выносливый, сильный. Но тупой. А потому и разговор с ним короткий. Главное – не подставляться под удар. У него есть привычка частенько приседать (медвежья болезнь, видимо). В это время он – прекрасная мишень.

удары в тыл противника. Чем занимается снайпер (Sniper) – всем ясно без подсказок. В командной игре особенно важна слаженность действий и сбалансированность состава. Одними «разрушителями» или снайперами много не навоюешь. Личные боевые качества можно улучшать. Для этого разработана любопытная система: чем лучше герой сражается, тем больше у него возможностей. «Нет, ребята, я не гордый, я согласен на медаль», – за которую можно прикупить себе тот или иной апгрейд. Броню покрепче взять или оптический прицел у «снайперки» улучшить. Любители трофеев не снимут с поверженного врага скальп, зато смогут пометить неудачника персональным логотипом на заднице. Вообще, юмор в игре каким был, таким и остался – одна сцена с голым орком и озабоченным драконом чего стоит. Но тсс. Сами увидите.

РЕСТАВРАЦИЯ И КОСМЕТИКА

Что касается графики, то о ней скажем одно – возможности Xbox раскручены на всю катушку. Все – начиная от теней на шкурке Конкера и заканчивая царапинами на оружии – прорисовано с превеликим тщанием. Если сравнивать с первой частью, то можно сказать, что над игрой провели сеанс пластической хирургии: цвета стали ярче, изображение четче, а текстуры более детализованными. Динамическое освещение, отражение от всевозможных поверхностей, искажения пространства – такой основательный подход нечасто встретишь в играх, где во главу угла поставлен стеб. А взрывам можно посвятить отдельную главу. Что творится на поле боя – это надо видеть, словами передать невозможно. Как будто в маленькую клетку засунули шестнадцать злобных голодных гномиков и каждому дали по ядерной пушке. Прибавьте к этому звук Dolby Surround 5.1 и вы получите такой театр военных действий, который даже в страшном сне не приснится.

Надо отдать должное компании Rare. Бельчонок возвращается, но уже не на полудетскую приставку, а на серьезную консоль с нешуточными соперниками. Он готов задать им жару. Подходи по одному! ■

Вторая жизнь белки

Компания Rare вспоминается в первую очередь благодаря своим Donkey Kong и Bajoo-Kazooie, рассчитанными на юного игрока. Тем удивительней появление на свет злобной белки с папиросой в зубах. Прообразом Конкера стал персонаж из неудачного платформера Mr. Nuts. Первоначально из него хотели сделать еще одну красивость для младшего школьного возраста. Но создатели пересмотрели концепцию – и сменили ее на диаметрально противоположную. Так в 2001 году на свет появился Conker's Bad Fur Day – гремучая смесь цинизма, насилия, черного юмора и нецензурщины при всех внешних атрибутах детского платформера. Идея оказалась на редкость удачной.

ЗАКАЧАЙ И ЗАКАЧАЙСЯ

ещё больше на www.8181.rambler.ru

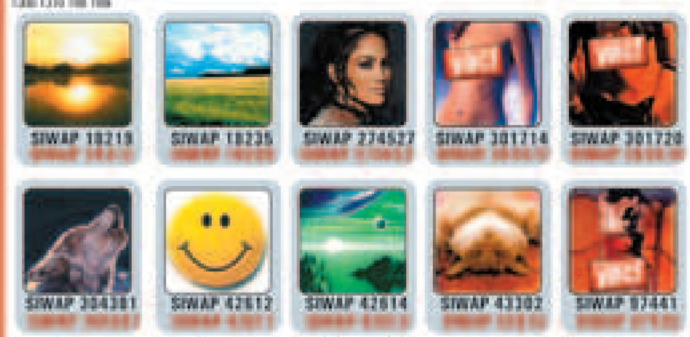
8181

МЕЛОДИИ

A835 E380 C370 C450

	МОНОФОНИЯ		ПОЛИФОНИЯ	
	SIEMENS	NOKIA SAMSUNG	MIDI	SMAF
Guilty /	SI 48797	SI 48780		
BORO-BORO /	SI 10084			
Amour /	SI 10100			
Why Does My Heart Feel So Bad /	SI 10188			
Get The Party Started /	SI 10189			
SINCE YOU'VE BEEN /	SI 10000			
Story of my life /	SI 10012			
JIGGA JIGGA! /	SI 10018			
Amerika / Rammstein new!	SI 10247			
Reise, Reise / Rammstein	SI 10248			
Breaking The Habit /	SI 10030			
Mein Teil /	SI 10036			
Over protected /	SI 57283	SI 30091		
Solitary Man /	SI 54947	SI 54946		
How Much Is The Fish /	SI 98494	SI 98491		
Ёлка /	SI 10092			
Самый самый /	SI 10108			
Снег идет /	SI 10184			
Седьмой лепесток /	SI 10048			
Служебный роман /	SI 309301	SI 309293		
Осколки лета /	SI 10244			
Поздно /	SI 10245			
Everybody dance /	SI 10246			
Корабли / Юлия Савичева	SI 10249			
Я свободен /	SI 309298	SI 309290		
Чему учат в школе /	SI 10066			
Черно-белый цвет /	SI 266725	SI 266719		
Мир, о котором я не знала до тебя /	SI 48800	SI 48783		
Ой ой /	SI 278839	SI 278830		
Женька хотела /	SI 16225	SI 16198		
Мы сидели и курили /	SI 266724	SI 266718		
Прасковья /	SI 262923	SI 262919		
Проститься /	SI 278842	SI 278833		
Ты ушла /	SI 312305	SI 312297		
Ума Турман /	SI 313864	SI 313861		
Кабы не было зимы /	SI 309299	SI 309291		
SEX AND THE CITY /	SI 10006			
THE LORD OF THE RINGS /	SI 10024			
Pink Panther /	SI 10042			
Облака – белогривые лошадки /	SI 10060			

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ И ОТКРЫТКИ



Эксклюзив!

Только у нас Вы можете скачать на свой телефон фотографии и открытки из ещё не вышедшего на экраны фильма БУМЕР 2

JAVA-ИГРЫ

Для заказа Java – игры отправьте SMS с выбранным кодом на номер, например, где – номер из таблицы, соответствующий твоей модели телефона. Установите WAP соединение по полученной ссылке и сохраните загруженное приложение. По полученной ссылке можно обратиться один раз. Стоимость услуги для абонентов без учета НДС. Список регионов можно получить на сайте www.8181.rambler.ru

это настоящий дорожный экшен. Главный герой игры, Дэн Флеш, байкер без мотоцикла, его тачку украли люди мафии, чтобы заставить выполнить грязную работу. Потрясающие ландшафты, невероятные дорожные битвы на 4 территориях.

Игрок может выбрать уровень сложности, и набор шариков, которыми будет играть. Так же доступны различные варианты фигур, можно собирать линии, кубы, уголки и ромбики.

Аркадная ходилка/стрелялка с видом с боку, игра оформлена в лучших традициях приставочных аркадных игр. Молодой маг-друид, постигает тайны мироздания, путешествуя по уровням игры.

В игре есть 8 бойцов с уникальной техникой боя и суперударами. Каждый бой можно завершить специальным действием, которое красиво добьет вашего врага.

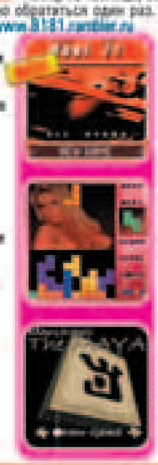
Экономическая стратегия для мобильных телефонов. Стань на время владельцем пиццерии и зашиби кучу денег, пусть конкуренты в ужасе закрывают свои заведения!

Это занимательная аркадная игра в которой вам предстоит управлять акулой. Сначала акула совсем маленькая надо беречь ее и избегать опасных больших рыб. Но со временем она растет, ведь в океане есть акулы и более маленького размера.

Самый реалистичный бильярд для мобильных телефонов. В игре доступно 15 различных видов игры. Вы можете играть не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями совершая удары по очереди.

В ходе игры игрок участвует в многораундовых боксерских поединках. Все удачные удары увеличивают опыт боксера, после боя полученные очки пускаются на увеличение одной из характеристик персонажа – сила удара, маневренность и другие.

Игра является продолжением заслуживший доверие игры RealSoccer. Новая версия значительно превосходит своего предшественника. Теперь вы можете играть за одну из 16 олимпийских команд.



Это настоящие гонки F1. REAL F1 позволит вам максимально погрузится в мир скорости "F1" и получить огромное удовольствие от непосредственного участия в игре.

Классический тетрис. Картинка сексуальной девушки – ваш уникальный приз в конце каждого уровня.

Это старинная игра-головоломка. Суть игры, разобрать различные пирамиды, составленные из разнообразных фишек-иероглифов.

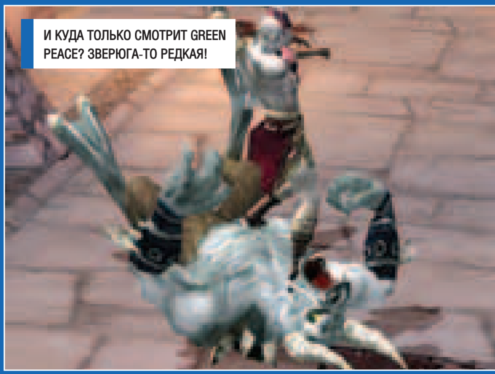
ТАБЛИЦА СООТВЕТСТВИЯ

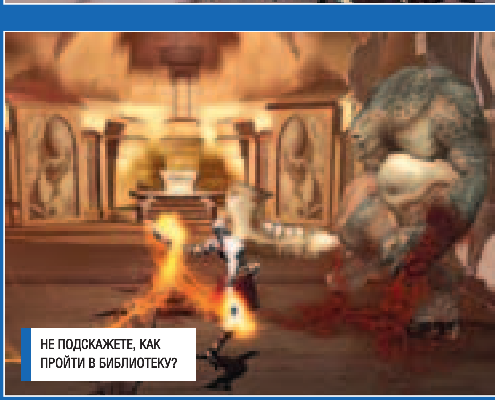
Модели телефонов/Название игр												
Series 30 Color: 3510i, 8910i	41736	41741	41739	41459	75265	41455	41406	41738	41448	41451	41456	
Series 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i	41740	41745	41743	41703	75187	75356	75353	41742	75354	75280	75469	41705
Series 60: 6600	41766	41767	41765	41476	41395	41472	41434	41764	41735	41466	41473	41724
Series 60: 3650, 7650, N-gage	41766	41771	41769	41508	41396	41488	41408	41768	41480	41483	41489	41724
M55, C60, MC60	41774		41773	41523	75191	41519	41409	41772	41512	41515	41520	
S55, SL55	41778	41775	41777	41537	75214	41533		41776	41512	41529	41534	
SX1	41788	41779	41787	41514	41397	41548	41411	41786	41541	41544	41549	
G5310, LG G5400, LG G5600, LG G7000A, LG G7020, LG G7030, LG G7050, LG G7100	41792	41793	41791	41567	75215		41412	41790	41556	41559		
C100, C110, S300	41796	41797	41795	41581	41398	41577	41413	41794	41570	41573	41578	
X100, X600	41800	41801	41799	41596	41399	41592	41414	41798	41585	41588	41593	
S100, X400, P400, E700, E710	41804	41805	41803	41611	41400	41607	41415	41802	41603	41603	41608	
X450	41808	41809	41807	41625	41401			41806	41614	41617		
C370, C450, C550	41812	41813	41811	41640	75308		41416	41810	41629	41632		
T720, T720i, T722, T722i	41816	41817	41815	41655	41402	41651	41420	41814	41644	41647	41652	
C650, C380, V180	41820	41821	41819	41670	41403		41421	41818	41659	41662		
V300, V400, V500, V555, V600, V620, E398	41824	41825	41823	41685	41404	41681	41422	41822	41674	41677	41682	
T610, T616, T618, T628, T630, Z600	41828	41829	41827	41699	41405	41695	41423	41826	41688	41691	41696	
K500, K500i	41621	41834	41619									

КАК ЗАКАЗАТЬ

Для заказа мелодии или картинки отправьте SMS с выбранным кодом на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дуо»), например, или. Вы получите мелодию (открытку) или ссылку, пройдя по которой сможете закачать цветную картинку или полифоническую мелодию. Вы должны подключить услугу WAP или WAP-GPRS у своего оператора!

Стоимость любого заказа составляет $1,0 (для абонентов МТС - $0,99) без учета налогов. Доступ на WAP оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. В случае ошибки в запросе услуга будет считаться оказанной. По всем вопросам обращаться по e-mail: *sales@smsit.ru* Полную информацию и список регионов обслуживания вы можете также найти на сайте *www.8181.rambler.ru*


И КУДА ТОЛЬКО СМОТРИТ GREEN PEACE? ЗВЕРЮГА-ТО РЕДКАЯ!


НЕ ПОДСКАЖЕТЕ, КАК ПРОЙТИ В БИБЛИОТЕКУ?

КРИЧИ – НЕ КРИЧИ, А СТОМАТОЛОГА ПОСЕЩАТЬ НАДО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEA
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	SCEA
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	22 марта 2005 года (США) / июнь 2005 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97399/Site/main.asp

God of War

«Тех, кого боги уничтожают, они сначала сводят с ума...» *Эврипид (480 – 406 до н.э.)*

Несколько долгих секунд – и все проблемы останутся позади. Несколько томительных мгновений – и душа покинет тело, оставляя тревоги бренной оболочке. Ты чувствуешь страх? Нет, не страх, скорее предвкушение... Предвкушение перемен.

ПОИГРАЕМ В ЯЩИК

Завязка сюжета уже известна. Мы застаем Кратоса, мужественного спартанского воина, за приготовлениями к суициду. Лихо? Попробуйте-ка припомнить другие игры, где в главной роли оказывался бы солдат-самоубийца. Все события God of War – трагическая история трех последних недель жизни Кратоса, приведших воина к мысли броситься со скалы.

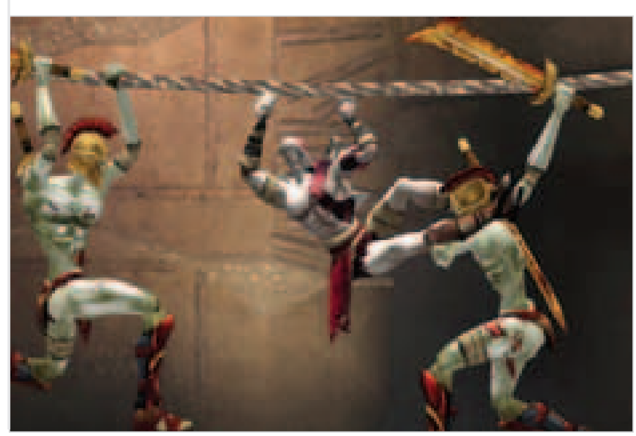
Вы можете заявить: «Слабак!». Но отыщется ли на Земле человек достаточно сильный, чтобы вытерпеть сожительство с богом в собственном теле? В Кратоса вселился сам Арес, кровожадный, коварный и свирепый древнегреческий бог войны. Всемогущая сущность в хрупком человеческом теле... В общем, у парня сдали нервишки. Надо отдать ему должное, спартанец оказался не из робкого десятка. Прежде чем сводить счеты с жизнью, юноша решил поквитаться с самим Аресом. Ясное дело, стальным мечом божество не зарубишь. Для такого дела и атомной бомбы не хватит. Кратос решил использовать «супероружие» – ящик Пандоры. И тут снова проблема. Подобные игрушки не продаются в придорожных магазинчиках. Заветная шкатулка упрятана в полном ловушек замке, что воздвигнут на спине великана, бредущего по бесконечной пустыне... Короче, далеко не каждый туроператор предложит туда экскурсию. Зачем герой решил перейти в мир иной, успешно преодолев десятки смертельных ловушек и на куски изрубив сотни противников – большой вопрос. Ответ найдете, пережив все злоключения Кратоса вместе с ним.

КРОВАВЫЕ ТАНЦЫ

На пути к самоубийству спартанца поджидает множество трудностей. Решать их игроки будут при помощи двух отточенных лезвий на длинных цепях. Кроме того, иногда придется поработать и головой. God of War не избежал традиционных задачек с

Воюет даже под ободком унитаза

По части механики рукопашного боя God of War перекликается с Devil May Cry. Полтора десятка основных ударов игрок волен комбинировать на свое усмотрение, получая разнообразные эффектные серии приемов. По ходу игры Кратосу придется бывать в таких труднодоступных местах, которые зубной щетке Rich и не снились. Воину предстоит лазать по канатам и карабкаться по лестницам. Находясь в столь неудобных для драки местах, спартанец сохраняет боевые качества. Система управления при этом не меняется, просто боец вместо занятых лестницей или канатом рук начинает использовать ноги. Судя по картинке, весьма эффективно.

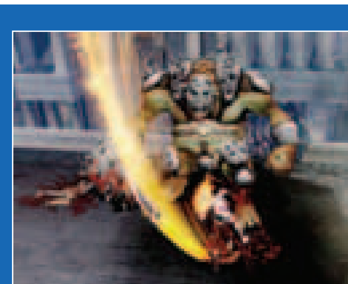


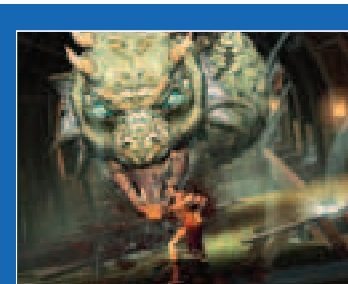
ПОНЕВОЛЕ ЖДЕШЬ, ЧТО ИГРА ПРО ДРЕВНЮЮ ГРЕЦИЮ ОКАЖЕТСЯ СТРАТЕГИЕЙ. А ОНО ВОТ КАК ВЫШЛО.

ВНИМАНИЕ, ВОПРОС!
КТО ИЗОБРАЖЕН НА ЭТОЙ КАРТИНКЕ?
1. ЛЕРНЕЙСКАЯ ГИДРА
2. ЧУДОВИЩНЫЙ ТИФОН
3. ЗМЕЕПОДОБНАЯ ЕХИДНА
4. СЦИЛЛА И ХАРИБДА.

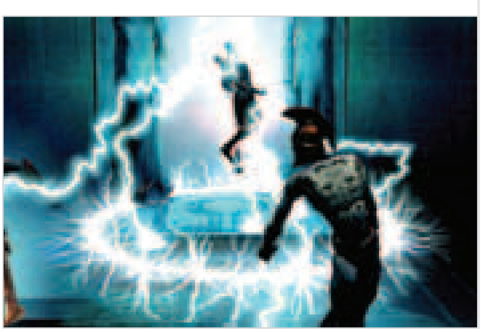
Размер имеет значение

God of War – типичный слэшер. Мутация главгероя в чудо-монстра – давно не новость. Применение к противникам комбинаций типа «тройной бум-бум с переворотом» встречается сплошь и рядом. Подобные проекты часто опираются в первую очередь на зрелищность, а значит, за графику можно не переживать. У SCEA в этом плане полный порядок. Мраморные полы величественных храмов честно отражают то, что должны отражать. Лезвия на цепях выписывают красивые огненные дуги. Молнии, как положено, ослепляют. Герои и монстры отбрасывают тени. Внешняя привлекательность God of War особенно хорошо выражается в масштабности боев. Нет, потасовок тысяча на тысячу не ждите, зато к дракам с великанами можете уже готовиться. Минотавры, гидры и прочие малоприятные собеседники значительно шире в плечах и выше Кратоса. Их размеры действительно впечатляют.





В Кратоса вселился сам Арес, кровожадный, коварный и свирепый древнегреческий бог войны...

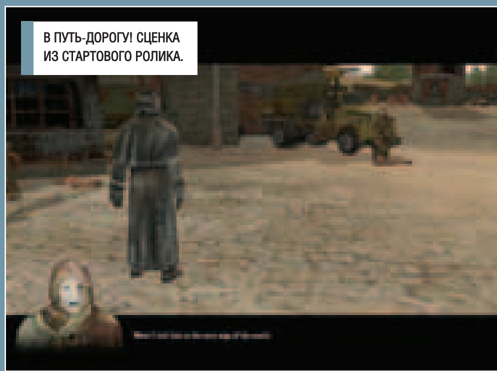


«ДА БУДЕТ СВЕТ!», – СКАЗАЛ МОНТЕР...

перетаскиванием коробок и прыжками над ямами с кольями.
Боги любят жизнь не меньше, чем люди, и поэтому стараются максимально усложнить Кратосу его увлекательное путешествие. Он поучаствует в потасовке с минотавром, сразится с гидрой и перебьет немало других мифических существ, наверняка занесенных в «Красную Книгу».
В распоряжении Кратоса порядка пятнадцати базовых ударов, однако ими брутальная хореография не ограничивается. Следуя путем авторов Mortal Kombat, разработчики God of War организовали подобие «фаталити»: мини-игру, где нужно стучать по кнопкам в заданной последовательности. Если реакция вас не подведет и комбинация удастся, враг получит гораздо больше повреждений и, вероятно, сразу уйдет на инвалидность. Самых живучих монстров уместно добивать магией. А вы думали, в античной Спарте только мечами махать умели? Да будет известно почтенной публике, что Кратос еще и мутант! Изрубив энное количество противников, слабый человече превратится в богоподобную машину для убийства. О готовности к перевоплощению услужливо сообщит специальный индикатор, аналогичный «счетчику ярости» в BloodRayne.
Зрелищная, динамичная, интересная (даром что про древних греков) – такой видится God of War на данной стадии разработки. И полагать, что она испортится, у нас нет ни единого повода. ■

Родителей не выбирают

Разработка God of War ведется уже более двух лет. Начинала проект калифорнийская студия, принадлежащая Sony Computer Entertainment America (SCEA). Руководил производством Дэвид Джеф (David Jaffe). Сей славный муж успел отличиться блестящей работой над Twisted Metal, Twisted Metal Black и Twisted Metal Black Online. Но с экшном дела у Дэвида как-то не заладились. В итоге God of War была передана на попечение коллективу студии из Санта Моники, также являющейся собственностью SCEA.


В ПУТЬ-ДОРОГУ! СЦЕНКА ИЗ СТАРТОВОГО РОЛИКА.

ЛЮБОЙ ТОРГОВЕЦ В МИРЕ EX MACHINA ДОЛЖЕН БЫТЬ МОРАЛЬНО ГОТОВ К ВСЕВОЗМОЖНЫМ СТЫЧКАМ. А ЧТО ПОДЕЛАТЬ? ВРЕМЕНА-ТО СМУТНЫЕ!

МНОГИЕ ОЦЕНИВАЮТ ГРАФИКУ ПО КАЧЕСТВУ ВИРТУАЛЬНОЙ ВОДИЧКИ. А С НЕЙ В EX MACHINA ВСЕ НОРМАЛЬНО.

Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/racing/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Targem Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.buka.ru

Ex Machina

СЛАБОВООРУЖЕННЫЙ И НЕВМЕСТИТЕЛЬНЫЙ «УРАЛ» БЕРЕТ СВОЕ СКОРОСТЬЮ И МАНЕВРЕННОСТЬЮ.

Не очень светлое будущее; тяжелые грузовики, ощетинившиеся пушками; рука на гашетке... (Deus) Ex Machina...

Рабочая версия нового проекта Ex Machina от екатеринбургской студии Targem выглядит, как дикая смесь Elite и «Вангеров». Однозначно определить жанр игры невозможно. Сами разработчики уверяют, что их творение – это «RPG на колесах». Не надо выискивать в этой фразе намек на, э-э... нестандартный геймплей: просто вам доведется немало поколесить по просторам постапокалиптического мира, непрерывно совершенствуя свою машину.

На манер Elite торговец-главгерой зарабатывает на хлеб насущный перевозками грузов. Только спокойной жизни ему не видать: по дорогам рассекают бандюганы, конкуренты строят козни, а организованные группировки совершают налеты на поселения. Как и в «Вангерах», крутя баранку (выражение, естественно, образное – управляем с помощью WASD), придется ожесточенно отстреливаться от многочисленных противников. Игра построена на приличном физическом движке: пожадничал, набил в машину товара под завязку, и верткости как не бывало, а вот горючее будет таять на глазах; высокая трава тоже здорово тормозит авто. Графика на уровне – в качестве технологической основы взят мотор «Магии войны», предыдущего проекта Targem. Даже в ранней технологической демо-версии повреждения выглядят вполне натурально: корпуса мнутся, пробоины от пуль остаются на грузовиках до починки, а колеса после неаккуратного заезда по пересеченной местности начинают вихлять.

Ах да! Все это сдобрено внятным и по-настоящему интересным сюжетом. Представьте себе начальную скриптовую сценку: мужик отправляет сына в соседнее селение с нехитрым заданием по доставке, пардон, картошки. Мы бы назвали происходящее обыкновенными деревенскими буднями, если бы не странное окружение и загадочные маски местных жителей. Что прячут они под масками и куда катится этот мир? Мы не можем раскрыть сейчас все карты, дабы не убить интригу. Ждите ответа в следующей серии – на этом разговор про Ex Machina не заканчивается! ■

Я и мой «Белаз»

Всего будет доступно пять тачек. И если первые две – багги и молоковоз – используются на ранних этапах игры, когда денег на хорошую машину не хватает, то последние три – «Урал», «Белаз» и «Миротворец» – это мощные, примерно равноценные по своим возможностям грузовики. Естественно, у каждого из них свои плюсы и минусы. Вот, скажем, «Белаз» (на картинке) – это торговый вариант. Низкая скорость и небольшое количество вооружения компенсируется хорошей броней и высокой грузоподъемностью. В силах игрока существенно модифицировать свою машину: можно менять кузов и кабину, а также обвешивать железного «друга» разнообразным вооружением.

Ты знаешь, что случилось?

ИЛЛЮСТРАЦИЯ К «СЛАДОСТРАСТИЮ». ДО БОСХА, КАК ВИДНО, ДАЛЕКО. ДО SINGLES, ВПРОЧЕМ, ТОЖЕ.

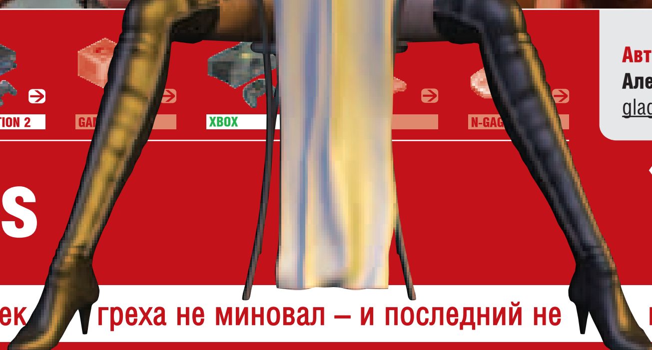
СЦЕНА ПРИЕМА НА РАБОТУ. МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СПЕКТАКЛЕЙ, РАЗЫГРЫВАЕМЫХ В ДОБРОЙ ПОЛОВИНЕ МОСКОВСКИХ ОФИСОВ.

ВСЕ ПЛОТСКОЕ ПЕРЕГОРАЕТ В ЧИСТИЛИЩНОМ ОГНЕ. НО ГЕРОЮ ЧИСТИЛИЩЕ УЖЕ НЕ ПОМОЖЕТ...

PC | PLAYSTATION 2 | XBOX

7 Sins

Автор:
Алекс «Glagol» Глаголев
glagol@gameland.ru


С ТАКОЙ ДЕВОЧКОЙ И НЕ СОГРЕШИТЬ-ТО БОЯЗНО. ЗАГРЫЗЕТ.

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	life sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.montecristogames.com

Первый человек греха не миновал – и последний не избудет. Для удобства из дома можно не выходить.

Яблоквилль. Город-сказка, город-мечта! Средоточие денег, власти и пороков, что идут рука об руку с богатством и могуществом. На слепящие огни столицы слетаются воротилы и политики, дельцы и проныры, непризнанные гении и наивная «лимита». Прекрасное местечко для тех, кто ищет шальные деньги, легкую славу и сусальный трон. Главному герою тут словно медом намазано. Без гроша в кармане он невесть как попадает в Яблоквилль (полагаю, название восходит к яблочку, которым Змей соблазнил Еву). Новоявленный покоритель столицы понимает: жизнь дается один раз, а что потом будет мучительно больно, так на это плевать с высокой колокольни. Впереди хлеб, зрелища и какие-никакие лавры. Стоит пройти через семь смертных грехов – и, пожалуйста, «приз в студию».

Замечательная игра от Monte Cristo предлагает согрешить прямо у экрана монитора (для справки: смертные грехи не искупаются и лишают надежды на спасение души), и поделена на подобающее число глав. «Скупость» (в погоне за длинным долларом герой нанимается продавцом в бутик и докучает покупателям); «Высокомерие» (телевидение утолит жажду славы, а взамен нужно поднять рейтинг программы «Французский поцелуй»); «Сладострастие» (потребно устроить праздник плоти в ночном клубе); «Гнев» (вышибить мозги из конкурентов, не потеряв при этом собственной головы); «Чревоугодие» (открыть ресторан французской кухни L'Escargot); «Зависть» (сексуальные преследования и прочее, прочее); «Праздность» (дюжина мини-игр и хэппи-энд). Никто не забыт, ничто не забыто.

Семь глав включают аж сорок миссий. Город Яблоквилль состоит из тринадцати районов, по ним разбросано двести важных для сюжетного развития предметов и тьма-тьмущая NPC, которых надобно насиловать, пугать, шантажировать и просто пинать ногами для повышения мышечного тонуса. Свобода полная: идешь, куда вздумается, и делаешь, что в голову взбредет. Ограничение лишь одно: грешить дозволено смачно и долго на протяжении тридцати часов (примерно столько отнимет игра), а вот про добродетели разработ-

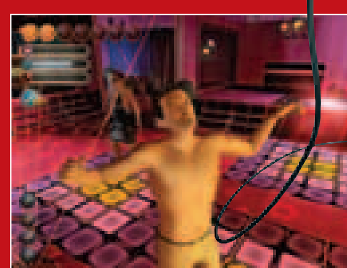
ГОМЕР, МИЛЬТОН И ПАНИКОВСКИЙ

Греховная тема не единожды находила выражение в искусстве. Вспомнить хотя бы австрийского писателя Франца Краневиттера и его семь блестящих одноактных пьес или рисунки художников Эдуарда Илле, Симона Федоровича Ушакова и многих других. А немецкий композитор и дирижер Курт Вейль даже сочинил балет с пением (!) «Семь смертных грехов». Не забудем одноименный роман модного Милорада Павича и смелые, чтоб не сказать кощунственные, поэтические аллегории Уильяма Данбара. На репродукции – знаменитая картина Иеронима Босха, жемчужина в собрании мадридского музея Прадо.

ТАКОЕ МЕЖДУ ИГРОЛЮДЬМИ – ОБЫЧНОЕ ДЕЛО. ПРЕСС-РЕЛИЗЫ В ОДИН ГОЛОС ЗАЯВЛЯЮТ: СЕКС, НАСИЛИЕ И СТРАХ СУТЬ ТРИ КИТА, НА КОТОРЫХ ДЕРЖАТСЯ ОТНОШЕНИЯ ГЕРОЯ И NPC.

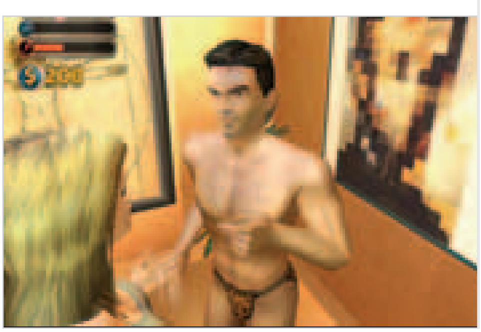
ЗА НРАВСТВЕННОСТЬ Я СПОКОЕН. НА ТАКУЮ КРОКОДИЛИХУ ТОЛЬКО СУМАСШЕДШИЙ СОБЛАЗНИТСЯ!

КИТАЙСКАЯ ШКАТУЛКА



Согласия о жанре в рядах обозревателей не видно. Мы выбрали «life sim», памятуя о The Sims, Singles: Flirt Up Your Life и прочих. Однако ж многие критики записывают 7 Sins в компанию к «ролевушкам». Некоторое подобие усмотреть, конечно, можно. Герой совершенствует умения, бродит по игровому миру, общается с аборигенами, получает задания, выполняет их... Кроме того, «Семь смертных грехов» наводнены мини-забавами, вроде прицельного мочеиспускания в унитаз, соревнований по армрестлингу и скоростной выпивке того, что потом прицельно испускается. На этом сходство и заканчивается. Ибо главной добродетелью RPG «Грехи» не обладают: нет возможности приобретать опыт, а потом по своему выбору как-либо «обменивать» его на умения – будь то заполняемая сферами сетка из Final Fantasy X или «очки навыков» а-ля Diablo.

NPC надобно насиловать, пугать, шантажировать и просто пинать ногами для повышения мышечного тонуса.

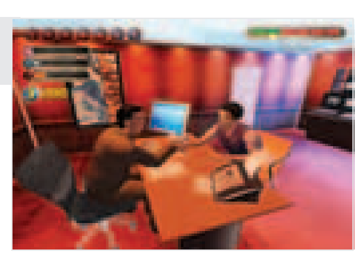


ИНДИКАТОРЫ ПОКАЗЫВАЮТ НАСЫЩЕННОСТЬ И УСПЕШНОСТЬ ОБЩЕНИЯ СТОЛИЧНОГО ПОКОРИТЕЛЯ И МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ. ХОТЯ В ДАННОМ СЛУЧАЕ ЛУЧШИЙ ИНДИКАТОР – ЛЕОПАРДОВЫЕ ТРУСЫ.

чики и вспомнить не удосужились. Оно и понятно, у них ведь забот полон рот: там концепт подороже всучить, сям конкурентов прищучить, ну и рейтинги, конечно, – куда ж без них. Вот и умаялись, родимые. Запамятовали.

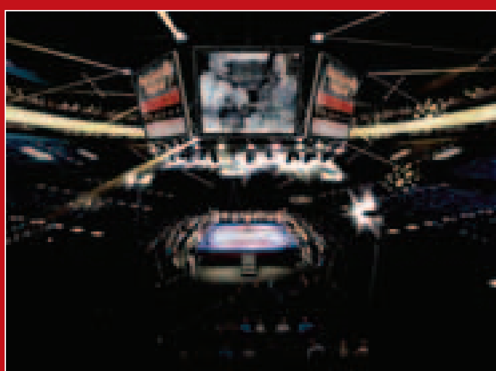
Оставим в стороне содержимое и глянем на обертку. Персонаж подчинен игроку напрямую. «Монтекристовцы» говорят об этом с особой гордостью: долой курсорные клавиши – левая аналоговая рукоятка свяжет геймера и героя самыми крепкими узами, водой не разольешь! Камера всегда сфокусирована на герое, открывая чудный вид от третьего лица (вид «из глаз» тоже предусмотрен, но в исключительных случаях). Скриншоты вы и сами оцените: анилиновые цвета, сомнительной красоты модели, небогатая обстановка. В предварительных системных требованиях заявлена видеокарта класса второй джифорсины. Наверное, для того, чтоб неокрепшие души, узрев неприглядность эдакого беспутства, бросили к чертям все компьютерные игры и прочли, к примеру, «Божественную комедию». Помните? «Был страшен крик варившихся живьем. Я видел погрузившихся по брови. Кентавр сказал: здесь не один тиран, который жаждал золота и крови...». Эй, вы еще ждете выхода этой игры?! ■

КАЖДОЙ СЕМЬЕ – ПО ПЛАТФОРМЕ!



Издавать на бескрайних российских просторах французский симулятор грешной жизни подрядилась компания «Акелла» (когда за плечами Postal, уже ничего не страшно). Причем – внимание! – появится вариант не только для компьютера, но и для самой-пресамой, чудесной-расчудесной, которую автор этих строк кладет рядом с собой на подушку... Правильно, дорогие читатели, для PlayStation 2! «Ящику» покамест переложение не светит, и это огромная потеря для всех четырех владельцев «серых» Xbox в России.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ БОКСЕР, КОТОРЫЙ ПОРХАЕТ КАК БАБОЧКА, И ЖАЛИТ КАК ОСА.



ВОТ ЗА ТАКИЕ УДАРЫ БЕРНАРДА ХОПКИНСА И ПРОЗВАЛИ ПАЛАЧОМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	EA Sports
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.easports.com/games/fightnightround2

Fight Night Round 2

EA захватила рынок спортивных игр не за здорово живешь. Бокс у них в самом деле отличный.

Различные компании относятся к понятию «развитие» неодинаково. Для EA развитие – это не процесс, а состояние, в котором проекты зачастую пребывают по нескольку лет кряду. И если в жанре стратегий или экшнов лидерам в затылок дышат реальные конкуренты, так или иначе заставляющие тех продвигаться вперед, то большинство спортивных симуляторов лишено такого естественного катализатора. За годы своего существования серия боксерских симуляторов Knockout Kings практически не менялась. Разработчики следовали раз и навсегда установленной схеме, делая ставку на обновленный визуальный ряд и слегка подретушированную физику. Между тем стать полноценным симулятором Knockout Kings мешали многочисленные недочеты в управлении, устранить которые удалось лишь с выходом Fight Night 2004. Канадское отделение EA предложило игрокам революционную с точки зрения геймплея систему Total Control, позволявшую атаковать и защищаться при помощи одних лишь аналоговых рукояток. К явным недостаткам обновленного управления можно было отнести некоторые недоработки при реализации ближнего боя («клинча», как называют его спортсмены) и отсутствие контроля над силой удара. Лицом нового проекта станет Бернард «Палач» Хопкинс, отстоявший титул абсолютного чемпиона мира в среднем весе в бою против Оскара Де Ла Хойя. Напомню, что в прошлом году на обложке красовалась физиономия Роя Джонса, но после своего поражения в поединке с Антонио Тарвером на столь почетное место он более претендовать не мог. Впрочем, поклонники старины Джонса могут особенно не расстраиваться: вычеркивать именитого боксера из списка доступных персонажей разработчики не собираются. Свое место под солнцем сохранит и Эвандер Холифилд, выступающий на закате карьеры не слишком удачно. Из числа новичков виртуального ринга стоит отметить Мигеля Котто, Флойда Мэйвезера, Джермейна Тейлора, Диего Корралеса и Рики Хэттона, занимающего одну из самых высоких позиций среди английских боксеров-профессионалов. Значительным преобразованиям подвергся режим карьеры. Он более не будет представлять собой набор пре-

Тело как искусство

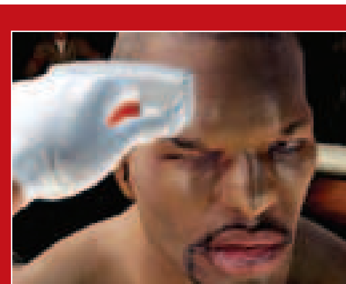
С момента релиза Fight Night 2004 внешний вид боксеров значительно преобразился. Количество полигонов, затраченное на создание каждой модели, увеличилось в два с лишним раза. Возросло и качество самих текстур. Ранее дизайнеры рисовали их вручную, при этом сходство между виртуальным боксером и его прототипом было не таким уж и очевидным. Создавая, Fight Night Round 2 разработчики из EA Canada отказались от архаичной технологии и использовали в качестве готовых текстур обыкновенные фотографии.

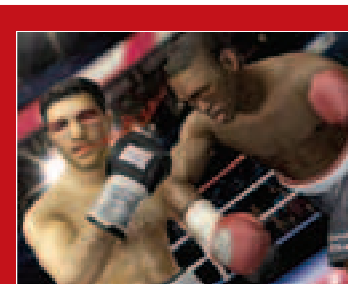
ПОПЫТКА «ВИНКИ» РАЙТА ВОЙТИ В КЛИНЧ ЯВНО НЕ УДАЛАСЬ.

ХОТИТЕ ПОЗАБОТИТЬСЯ О ВНЕШНЕМ ВИДЕ БОКСЕРА? ЭТО ВОЗМОЖНО В FIGHT NIGHT ROUND 2 .

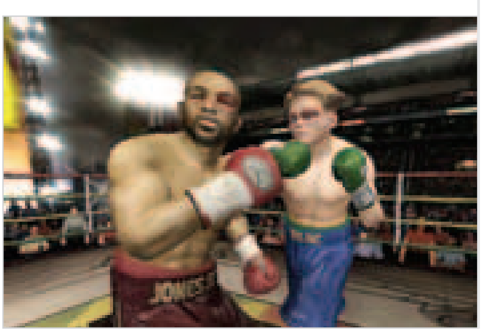
Первая помощь

Желая разнообразить игровой процесс, разработчики внедрили в Fight Night Round 2 симулятор катмэна. Каждый раунд знаменуется для боксера целым списком различных рассечений и травм, залечивать которые придется своими собственными силами. Осмотр рекомендуется производить самым тщательным образом, поскольку оставленный без внимания синяк со временем может превратиться в обширную гематому, которая резко снизит точность нанесения ударов. Кроме того, изуродованное лицо – явный признак грядущего технического нокаута. Вспомните бой за звание чемпиона мира между Виталием Кличко и Ленноксом Льюисом. Однако не стоит думать, что качество врачевания будет напрямую зависеть только от вашего старания. Немаловажную роль сыграет и базовый навык катмэна. Поэтому лучше нанимать опытных врачей, а коновалов – спускать с лестницы.





Лицом проекта станет Бернард «Палач» Хопкинс, отстоявший титул абсолютного чемпиона мира в бою против Оскара Де Ла Хойя.



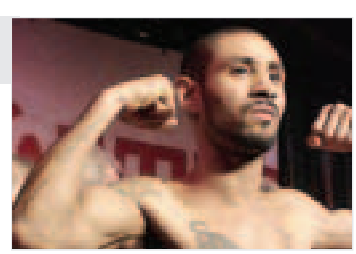
ПОХОЖЕ, РОЙ ДЖОНС БОИТСЯ НЕ ТОЛЬКО АНТОНИО ТАРВЕРА, НО И ЛИТЛ МАКА.

допределенных поединков. В сущности, игрок управляет не только боксером на ринге, но и менеджментом боксера вне его: вы сами выбираете оппонентов, учитывая при этом их мастерство, гонорары за победу и продолжительность подготовительного периода. Победа в бою будет во многом зависеть от грамотной организации тренировок. Зная, например, что на ринге придется сойтись с боксером, предпочитающим редкие, но мощные удары, следует поработать над скоростью. С годами физические данные вашего подопечного начнут ухудшаться. Тренировки придется распределить таким образом, чтобы, выйдя на ринг, боксер не выглядел измотанным и по-прежнему держал удар. Заработанные деньги разрешается потратить на покупку экипировки, оплату услуг тренера и врача. На протяжении карьеры наш красавец-мужчина сможет переходить из одной весовой категории в другую, завоевывая все новые чемпионские титулы.

Еще одним нововведением в Fight Night Round 2 станут различные по силе удары. Реализовать данную наработку планируется посредством все тех же аналоговых рукояток. Направив одну из них сначала назад, а затем вперед, вы увидите, как виртуальный боксер, слегка отклонив корпус, нанесет противнику мощный короткий удар. Уклониться от такого выпада намного проще, поэтому прежде чем готовить атаку, не поленитесь «замаскировать» ее парой-тройкой молниеносных джэбов (прямых ударов). ■

Трус не играет в online

Использование образов именитых спортсменов для рекламы своих собственных симуляторов стало для EA уже доброй традицией. На этот раз в тестировании проекта принял участие чемпион мира по версии WBO в легком весе Диего «Чико» Корралес. Именитый боец выразил явное удовлетворение от общения с Fight Night Round 2 и заявил, что регулярно боксирует в режиме online. Проверить правдивость данного утверждения не представляется возможным, поскольку чемпион отказался назвать свой игровой псевдоним. Геймерам же остается надеяться, что это не очередной рекламный трюк, и однажды они действительно сразятся с «Чико» на виртуальном ринге.

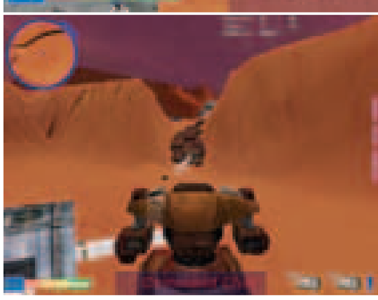


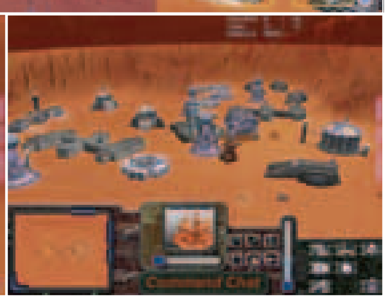
Новая RTS в мире «Звездных войн», Star Wars: Empire at War, планируется к выходу уже в этом году...

SPOILS OF WAR

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	East Coast Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	East Coast Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2005 год
ОНЛАЙН:	http://www.ecgames.com

В ИГРЕ ПРЕДСТАВЛЕНА НАЗЕМНАЯ И ВОЗДУШНАЯ ТЕХНИКА. О СУЩЕСТВОВАНИИ ТЕХНИКИ ВОДНОЙ, КАК И О НАЛИЧИИ САМОЙ ВОДЫ, НИЧЕГО НЕ ИЗВЕСТНО.





Вспоминаю сюжеты десятков игр и чувствую искреннее сострадание к братьям по разуму. Сколько раз безжалостные сценаристы бросали якобы злобных пришельцев на бастионы человечества. Сколько раз неизменно благородные хомо сапиенс под корень изводили другие цивилизации...

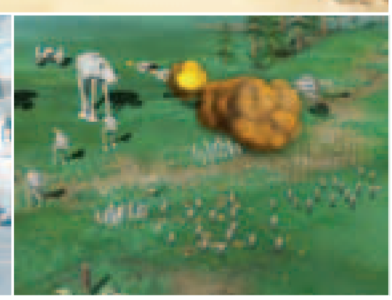
Spoils of War меняет людей и пришельцев местами. За миллион световых лет от Земли вокруг гигантской красной кометы вращается непримечательная планета. Там процветает гуманоидная раса Ematrants со своим обществом, своей историей, своим будущим. Размеренное течение их жизни прервали люди. Обычные земляне – захватчики, агрессоры, интервенты. Встанете ли вы на сторону аборигенов, дабы вести справедливую освободительную войну? Или ввяжетесь в захватнические сражения на стороне соплеменников? Spoils of War попытается смешать вместе экшн и стратегию. Игрок сам выбирает, принять ли ему полномочия главкома или же отправиться на поле боя в шкуре рядового бойца. В роли маршала вы ведаете экономическими, исследовательскими и военными вопросами, точными движениями мыши посылаете на смерть десятки юнитов. Пересев же в кабину боевой техники, игрок завоевывает победу от первого лица, собственной реакцией и меткостью. Перейти от стратегии к экшну можно будет прямо по ходу игры. И Savage, и Battlezone доказали живучесть action-RTS гибридов. Путь открыт. Вперед! ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Petroglyph Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar

PETROGLYPH GAMES ИСПОЛЬЗУЕТ ТРЕХМЕРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК СОБСТВЕННОГО ИЗГОТОВЛЕНИЯ. С ВИДУ – КАЧЕСТВЕННЫЙ, НЕ ПРИДЕРЕШЬСЯ.



Не заладились у мира Star Wars отношения со стратегическим жанром. На базе знаменитой вселенной выросла замечательная RPG, было создано несколько отличных экшнов. А вот действительно стоящих стратегий как не было, так и нет – Star Wars: Galactic Battlegrounds и иже с ней под это определение не попадают.

Новая RTS в мире «Звездных войн» – Star Wars: Empire at War – планируется к выходу в этом году. Сценаристы поместили события игры аккуратно между третьим и четвертым эпизодами киноэпопеи. Мрачная Империя и несгибаемые Повстанцы буквально на наших глазах превратятся в самые могучие силы галактики. Игрок волен выступить на стороне любого из двух лагерей и на свой лад переписать историю «Звездных войн». Зрелищные баталии с использованием пехоты, всевозможной авиации и сухопутной техники развернутся не только в знаменитых регионах вселенной. Кроме набивших оскомину Хота и Татуина разработчики реализуют в игре и менее известные локации, позаимствованные из серии тематических романов. Геймплей зиждется на привычном строительстве базы и найме юнитов. Правда, боевые единицы стоят такую кучу денег, что вы наверняка крепко задумаетесь, как свести потери к минимуму. Тем более что выжившие юниты переходят из миссии в миссию. В последнее время LucasArts радует нас сильными проектами. Может, и со стратегией наконец что-то получится... ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

Myst V

Ubisoft объявила о том, что пятая часть Myst появится в продаже этой осенью на PC и «Макинтошах» одновременно. Разработчики обещают, что эта игра завершит серию классических компьютерных квестов.

FROGGER HELMET HAVOC

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS, PlayStation Portable
ЖАНР:	action/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	KCE Hawaii
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.konami.com

ВТОРОЙ ЭКРАН DS ПОЧТИ ПРОСТАИВАЕТ, ЗАТО ИГРУ БЕЗ ПРОБЛЕМ МОЖНО ПЕРЕНЕСТИ НА ПРОЧИЕ КОНСОЛИ.

Разрабатываемая для Nintendo DS игра Frogger Helmet Havoc относится к небольшой категории «неэксклюзивных» проектов, предназначенных не только для двухэкранной консоли, – параллельно идет создание игр с таким же названием для PlayStation Portable и старших консолей, PlayStation 2 и GameCube.

Игровой процесс Frogger Helmet Havoc будет отображаться на нижнем, чувствительном к прикосновениям, экране. На верхнем будут обозначены количество жизней, ваш текущий счет и время прохождения этапа. Движения главного героя – Фроггера – стали намного разнообразней по сравнению с оригиналом (напомню, первая игра вышла аж в 1981 году) – теперь он умеет совершать двойной прыжок, прыжок вертикальный, горизонтальный, диагональный... Хотя, стоп. Никаких диагоналей – двигается зеленый по прямой вперед/назад или вправо/влево. Можно менять направление следующего хода, не перепрыгивая с клетки на клетку (за это отвечают шифты DS), что серьезно облегчает битвы с боссами. Удивительно, но лягух до сих пор не научился плавать, вследствие чего водные «ванночки» на картах нам придется обходить подобру-поздорову. Примерно как лаву в прочих платформерах.

Смекалистый читатель может воскликнуть: «Чего же вы рассказываете о прыжках всяких, а в графе жанр вывели action?» Да, мы ничего не перепутали. Особенностью Frogger Helmet Havoc являются битвы с боссами. Разработчики даже соорудили специальный, отдельный режим игры. Поскольку уровни многослойны (при падении в дыру в поле, например, герой не погибает, а оказывается в подвале), сражения с оппонентами всегда захватывающи и непредсказуемы. Эффект достигается и частичной интерактивностью игрового пространства. Frogger Helmet Havoc – чрезвычайно привлекательная и потенциально очень интересная игра, но завершена она пока только на треть, потому скриншоты сейчас кажутся такими страшными, да и избытка информации в нашем превью нет по той же банальной причине. ■

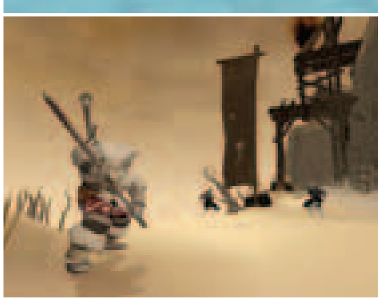
Алексей «Vercetty» Руссол vercetty@playmasters.ru

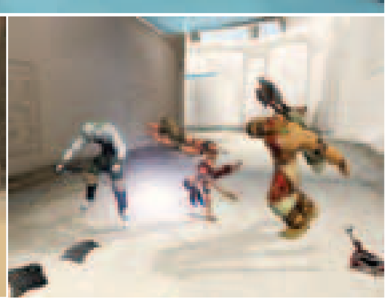
Namco X Capcom (читается «Namco-кросс-Capcom») – стратегическая ролевка с экшн-элементами и боями на двумерном экране, на котором персонажи отрисованы в профиль.

RISE OF THE KASAI

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Bottlerocket
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.sony.com

ЗДОРОВО НАПОМИНАЕТ БАГДАД ВРЕМЕН АЛАДДИНА.





Оригинальный The Mark of Kri, вышедший на PlayStation 2 в 2002 году, очень удачно сочетал в себе stealth-элементы хладнокровного Tenchu и простейшую боевую систему развеселых beat 'em up. Примерно ту же философию исповедует и Rise of the Kasai – новая игра от SCE, призванная заменить стареющего ветерана.

Пресс-релизы Sony пестрят заявлениями в таком духе: «Rise of the Kasai предлагает новый, поистине революционный подход к боям в жанре adventure. Геймеры, играя вдвоем, смогут координировать свои действия, выбирать наиболее выигрышную тактику, решать, каким оружием и в какую часть тела врага надо ударить, чтобы нанести максимальный урон». Революционность в этих словах просматривается плохо, особенно если учесть, что в одиночном режиме управление вторым персонажем берет на себя отважный AI, от которого ничего выдающегося (это признают даже разработчики) ожидать не приходится. Каждый из героев (в Rise of the Kasai появятся трое новичков – Griz, Baumusu и Tati, сестра Kri, во время его отсутствия в совершенстве изучившая боевые искусства) владеет уникальной техникой боя. Поэтому авторы добавят от своих щедрот возможность переиграть уровень другим персонажем, дабы «игрок мог в полной мере насладиться происходящим на экране и получить удовольствие от всех аспектов нашего творения». ■

Алексей «Vercetty» Руссол vercetty@playmasters.ru

NAMCO X CAPCOM

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	strategy/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года (Япония)
ОНЛАЙН:	http://namco-ch.net/namco_x_capcom/index.php

ВСЕ ЛЮБЯТ SOUL CALIBUR 2, ДА? ВОТ ВАМ ВАША КАССАНДРА!

Быстро-быстро умещаем все известные факты в мини-превью: Namco X Capcom (читается «Namco-кросс-Capcom») – стратегическая ролевка с экшн-элементами и боями на двумерном экране, на котором персонажи отрисованы в профиль, «сбоку». Продюсер – Кодзи Иситани (Xenosaga Episode I), художник – Такудзи Кавано (Soul Calibur), вступительный ролик от Production I.G (Ghost in the Shell).

Токио, Сибуя. В сердце мегаполиса открывается пространственно-временная дыра, из которой в наш мир вываливаются монстры и две сотни персонажей игр от Namco и Capcom. Главные герои – новые персонажи, правительственные агенты, расследующие паранормальные происшествия. Президент Namco Йоити Харагути рассказывает: «Мы хотели сделать игру с сотней наших персонажей, но потом решили, что это будет скучно. Не долго думая, мы пригласили Capcom присоединиться, и они согласились». Оставшееся на странице место заполним перечислением персонажей: Кос-Мос, Сион и Момо (Xenosaga), Мицуруги, Софития, Кассандра и Таки (Soul Calibur), Стэн и Рути (Tales of Destiny), Дзин Кадзама и Кинг (Tekken), Клоноа (Klonoa); Демитри, Морриган и Фелиция (Darkstalkers), Рю, Кен, Чан-Ли, Бизон, Акума, Кэмми, Сакура, Кэрин и Гай (Street Fighter), Артур (Ghosts 'N Goblins). Это не весь список, а лишь те, кого мы видели на шотах. С Namco и Capcom станется вбухать в эту игру полные комплекты персонажей из всех своих ведущих игр. ■

Игорь Сонин zontique@gameland.ru

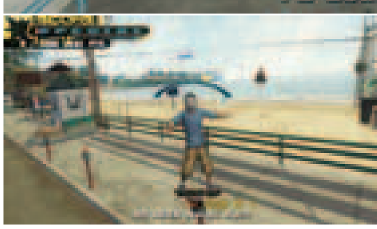
Heavyweight Thunder

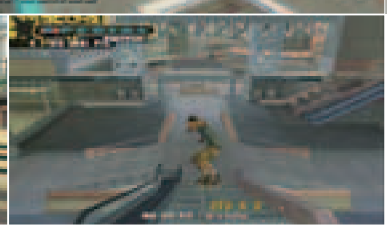
Нежданно-негаданно на нас свалился эксклюзивный для Европы юморной бокс. Игра интерпретирует движения мыши в удары персонажа; спортсмены будут зарабатывать деньги и тратить их на машины и виллы, – или просаживать зарплату в казино.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	adventure/sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Neversoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.activision.com

ВСЕ СТАРЫЕ ТРЮКИ НА МЕСТЕ. ЗАЧЕТ.





Несмотря на то что над Tony Hawk's Underground 2 разработчики трудились явно спустя рукава, сериал продолжает пользоваться большой популярностью. Sony сейчас необходимо загнать под свои знамена все свободные мало-мальски значимые сериалы, способные поддержать новую платформу. И вот результат – работа над игрой о новых приключениях асоциальных скейтеров уже близится к завершению.

Слово Remix возникло в заголовке неслучайно. Игра будет представлять собой все тот же второй Tony Hawk's Underground, обогащенный некоторыми режимами, напрочь отсутствующими в домашних версиях. В PSP-варианте появятся четыре уникальные локации, которых нет в игре для PS2: это Лас-Вегас, Атланта, Киото и Санта-Круз. В интервью прессе представители Activision твердят, что «в каждом уровне будет множество секретных персонажей», – следовательно, мы увидим предостаточно новых безбашенных героев и старых знакомых тоже. Слегка подправлена физика игры, благодаря чему самые сумасшедшие трюки теперь стали менее сумасшедшими, но более доступными. И напоследок стоит упомянуть о том, чем Activision особенно гордится. В Tony Hawk's Underground 2 Remix резко возросло количество мини-игр (разработчики обещают более десятка), доступных как в одиночном, так и в многопользовательском режимах. Названия «Combo Mambo», «SLAP!» и «Scavenger Hunt», по идее, должны говорить сами за себя – море адреналина и веселые перебранки с поверженными друзьями будут постоянно сопровождать вас при игре в Tony Hawk's Underground 2 Remix. Управление адаптировано для PSP; возможность сойти со скейта и побродить по городу также была великодушно оставлена разработчиками и в портативной версии. Уже сейчас удивляет качество графики проекта – она немного не дотягивает до уровня игр с PS2, но объективно лучше, чем в Tony Hawk's Pro Skater на PS one. ■

Алексей «Vercetty» Руссол vercetty@playmasters.ru

SINGLES: TRIPLE TROUBLE

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	life sim
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

■ ОНЛАЙН:
http://www.singles-the-game.com

Эксперты расходятся во мнениях: Triple Trouble – дополнение или сиквел? Разработчики словно воды в рот набрали. Похоже, они и сами не определились.

Новые Singles это:

– три персонажа в одном доме;
– сотни новых предметов и моделей одежды;
– обновленная анимация;
– долгожданная возможность выбраться за пределы ненавистной квартиры.

PROJECT: SNOWBLIND

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.projectsnowblind.com

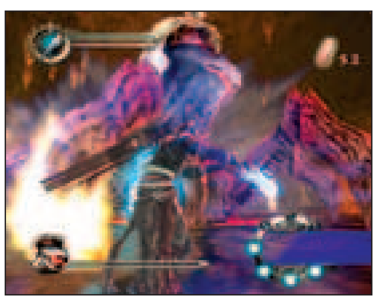
Project: Snowblind – амбициозный консольный шутер, который на ранней стадии разработки носил имя Deus Ex: Clan Wars. Название изменилось, а стилистика киберпанка – на месте.

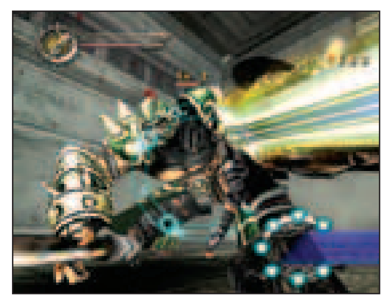
SWORDS OF DESTINY

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.mmv-i.net/game/ps2/sod

Swords of Destiny – первая японская игра, выпускаемая начинающим европейским издательством Rising Star.





STAR FOX: ASSAULT

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	action/adventure
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	14 февраля 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.starfox.com

Половину Star Fox: Assault занимают полеты в космосе, вторую половину Фокс МакЛауд бегает на своих двоих с автоматом наперевес. Игра вышла в США, дата европейского издания не объявлена.

THE MATRIX ONLINE

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	десятки тысяч
ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.thematrixonline.com

The Matrix Online это:

– масштабная многопользовательская игра в популярной вселенной братьев Вачовски;
– три враждующие стороны: свободные люди, машины и люди, живущие в Матрице
– игра только внутри Матрицы;
– сложная система рукопашного боя.

«Мы сделаем миссии с акцентом на stealth-компоненте и с особо циничными предательствами», – радует игроков Вильям Вестуотер, продюсер игры.

1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
PARKAN
II
Бои в космосе, на поверхности планет и внутри космических кораблей
Огромная игровая вселенная, более 500 планетарных систем
Современный, производительный графический движок
NIKITA
Широчайшие возможности для игрока: сражения, торговля, локальная политика...
Оригинальный сюжет, большое количество разнообразных миссий
1С
Выход игры запланирован до конца 2004 года

SHINING TEARS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	22 марта 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.sega.com/gamesite/shiningtears

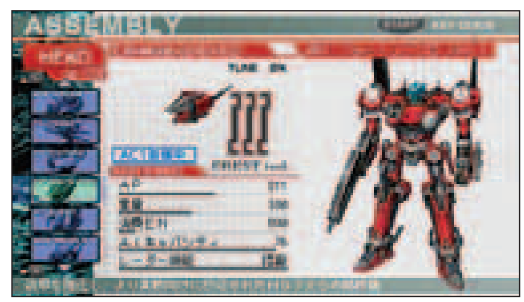
История потерявшего память юноши-мечника с восьмью концовками. Через два дня после релиза в американских магазинах появится еще одна RPG того же сериала: Shining Force NEO.

ARMORED CORE FORMULA FRONT

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/simulation
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	29 марта 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.armoredcore.net/acff

Первый меха-симулятор на PSP, вышедший в Японии одновременно с запуском консоли, будет издан и в Соединенных Штатах.



OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action/adventure
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	11 февраля 2005 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.sega.com/gamesite/otogi2

Разудалый боевик вышел в США 21 октября. По данным сайта GameRankings.com, средняя оценка игры, выставленная американскими журналистами, составила восемь баллов из десяти.

WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
ВПЕРВЫЕ ИГРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER 40 000 НАХОДИТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДОСТОЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ!
ИГРА, КОТОРАЯ ДОЛЖНА ПЕРЕВЕРНУТЬ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О СТРАТЕГИЯХ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
КОРОНА
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СУПЕР ГРАФИКА
MUST BUY
ОФИЦИАЛЬНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ
GFi
relic
THQ
Developed by Relic ® Entertainment. Game engine code © 2005 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered
Trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are
trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru; Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Андрей Белкин знает, как заставить команду работать не покладая рук.

КОЛЧИН БЬЕТ ПО МОРДАСАМ ПАЛМЕРА. ТРИБУНЫ В ВОСТОРГЕ!

НАСТУЧАТЬ ПО БАШКЕ ДВУМ СПЕЦНАЗОВЦАМ ОДНОВРЕМЕННО ДЛЯ АРТЕМА НЕ ПРОБЛЕМА.

Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

АНДРЕЙ БЕЛКИН:

«БОЙ С ТЕНЬЮ» – РАССКАЗ О ТОМ, ЧТО ВОЛЮ К ПОБЕДЕ НЕЛЬЗЯ ТЕРЯТЬ НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ.

Три с половиной миллиона долларов – бюджет для отечественного фильма внушительный. А потому боевик «Бой с тенью», премьера которого назначена на 17 марта сего года, можно смело назвать российским кинoблокбастером. Отрадно, что отечественный медиабизнес подтягивается к западным стандартам: по мотивам фильма компания «Акелла» делает одноименную игру. Мы не могли отказать себе в удовольствии побеседовать о ней с продюсером проекта Андреем Белкиным.

? Представьте, пожалуйста, проект нашим читателям, выделите какие-то ключевые особенности?

«Бой с тенью» – это классический beat'em-up с видом от третьего лица. Герой продирается сквозь полчища лиходеев, расправляясь с ними голыми руками, и лишь иногда для острастки использует какое-то холодное или огнестрельное оружие. Ну и поскольку игра построена строго вокруг событий фильма, мы никак не могли обойти стороной такие яркие эпизоды, как, например, бой Артема Колчина с Палмером (читай, уровни, в которых главный герой боксирует). Кстати, Артем – не единственный персонаж, на некоторых уровнях игрок выступает в роли профессионального убийцы Змея, преследующего Колчина и его друзей.

? О, как завернули!.. А помните у Высоцкого: «...и кроме мордобития никаких чудес». В «Бое с тенью» чудеса будут? Какие-то перерывы в драках планируются?

Хм... Мне почему-то вспомнилась другая цитата, из З. Гиппиус: «Взывать к чуду – развращать волю». «Бой с тенью» – это история волевого парня. Он теряет зрение после боя. Его предают друзья. На него падает подозрение в убийстве. И, тем не менее, человек не сломался, преодолел все трудности и одержал верх над врагами и над обстоятельствами. Это рассказ о том, что волю к победе нельзя терять, как бы тебе ни было плохо. Вот на этой идее мы и решили сосредоточиться, выбрав для ее воплощения наиболее подходящий жанр. Поэтому перерывов не будет. А вообще часть сюжета фильма передается через FMV-вставки, которых довольно много как в каждой миссии, так и между уровнями.

? Чем от рядовых противников отличаются боссы, «закрывающие» уровни? Есть ли у них какие-то исключительные способности?

Очевидно, что эти противники «бьют сильнее и здоровья у них больше». Помимо этого, как правило, боссы наделены минимум одной спецспособностью, которой нет у других противников. Так что игроку придется приноравливаться к таким необычным врагам. Кроме того, некоторые «боссы» представляют собой группу противников, действующих сообща. Например, трое инкассаторов, охраняющих банк, который Артему предстоит ограбить.

? Да, чувствуем, будет нелегко. Сколько всего актеров было задействовано на студии «motion capture»? Можете ли вы привести какие-то цифры, характеризующие разнообразие движений персонажей?

Движения «снимались» за пять дневных сессий в течение почти месяца. Мы записали около пятидесяти часов различной анимации, в том числе боксерской. Разумеется, далеко не все войдет в игру, но однообразной драка не будет, это точно.

? Хотя главгерой игры и фильма лихо расправляется с врагами голыми руками, известно, что он не прочь при случае и пострелять. Да и кочергой огреть может. Сколько всего будет видов оружия? Раскидано ли оно по всем уровням или выдается лишь в отдельных миссиях?

Конечное число видов оружия сейчас обсуждается, но, скорее всего, речь идет о 4-5 видах, среди которых милицейская резиновая дубинка, бейсбольная бита, пистолет, автомат. Кроме того, Змей, например, изначально имеет в своем арсенале «выкидуху», с которой не расстается ни на секунду. Оружие разбросано по уровням, но «накапливать» его будет нельзя, просто в силу особенностей игры. Миссии за Колчина перемежаются с миссиями за Змея; сюжетные перипетии местами обязывают персонажа остаться безоружным.

? Комбы и спецприемы игрок будет узнавать по мере прохождения? Сколько ударов «зашито» в средней комбинации?

Нет, все комбы доступны сразу же. Вот только для их выполнения у героя должно быть достаточно силенок (то бишь энергии). Средняя комбинация состоит из трех-четырех ударов.

? "Бой с тенью" делается на основе движка проекта Axle Rage, который сейчас находится в разработке. Можете напомнить нашим читателям, в чем сила этого мотора? Какие требования он предъявляет к компьютеру?

Действительно, в основе игры лежит очень быстрый мультиплатформенный движок RenderWare, наилучшим образом подходящий для создания экшнов с видом от третьего лица. Эта же технология задействована в Axle Rage и Swashbucklers. Поскольку движок рассчитан на возможное использование и на PlayStation 2, требования к железу весьма скромные: пользователь с компьютером P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, GeForce 2-3 будет чувствовать себя весьма комфортно.

? Мы знаем, что уровни «Боя с тенью» будут связаны между собой видеороликами из фильма. Какова их суммарная продолжительность и увидим ли мы сцены, не вошедшие в кинокартину?

Всего видеоматериала минут на сорок. В бонусной секции вы совершенно точно найдете фрагменты, не вошедшие в кинокартину, однако, сколько их будет, я пока сказать не могу. Почти наверняка там же игроки обнаружат и фотографии со съемочной площадки фильма.

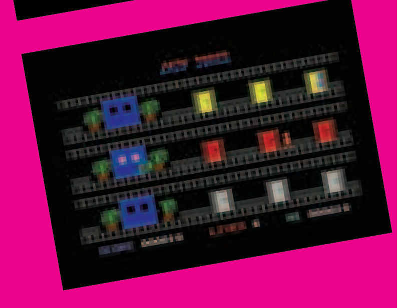
? Ну и напоследок расскажите, насколько тесно вы взаимодействуете с создателями фильма. Саундтрек, кстати, из кинокартины берете?

Естественно, мы очень тесно общаемся с продюсерской группой, занимающейся помимо всего остального и работой над саундтреком к фильму. Так что музыка в игре будет соответствовать подлиннику. Вообще, хотим выразить благодарность компании «Централ Партнершип» за максимально плодотворное сотрудничество и трепетное отношение к проекту. Благодаря нашим совместным усилиям игра выйдет точно в срок (одновременно с российской премьерой фильма) и получится такой, как мы ее и задумывали. ■

10000

Предшественники...

Истинным прародителем идеи Wario Ware можно считать игру Lazy Jones, вышедшую на ZX Spectrum и Commodore 64 в далеком 1984 году. В ней геймеру предлагалось примерить ботинки товарища Джонса, работающего уборщиком в отеле, но, как название проекта подсказывает нам, на свои обязанности плюнувшего давно и глубоко. Впрочем, его можно понять: в каждой из 18 комнат отеля его поджидали большой экран и джойстик – и разве можно было устоять перед искушением поиграть в старые аркадные игры? От шутеров до платформеров – остановить Джонса могло лишь ограниченное время, отведенное для каждой игры, и менеджер, готовый схватить разгильдяя за шкирку, пока тот совершал стратегические перебежки между комнатами.



Автор:
Сергей Цилюрик
td@game24.ru

in 1

Wario Ware, Inc представляет...

Если вспоминать игры компании Nintendo последних лет, то можно наблюдать одну четкую тенденцию: большая ставка делается на проверенных временем мэскотов. Mario Kart, Mario Tennis, Mario Golf, (о, боже!) Dance Dance Revolution with Mario, Wario World, Super Smash Bros. Melee, Luigi's Mansion – налицо повсеместная эксплуатация старых и известных персонажей и полное отсутствие новых. На фоне всего этого особенно ярко выделяется практически новорожденная серия Wario Ware (Made in Wario в Японии): как новыми персонажами, так и крайне оригинальной концепцией самой игры.

Wario Ware, Inc.: Minigame Mania (Mega Microgame$ в Америке), выпущенная в мае 2003 года на GBA, полностью оправдывала свое название: распаковав коробочку, геймер обнаруживал две сотни даже не мини-, а микроигр в одном картридже. Каждая из этих микроигр пролетала как молния, уступая место следующей: на одну не приходилось и пяти секунд. От геймера требовалась не только быстрая реакция, но и смекалка. Ведь подсказки, высвечивающейся на дисплее перед собственно началом действия, часто бывало недостаточно, чтобы сообразить, что же требовалось сделать в конкретной микроигре. Всего вариантов, впрочем, было не так и много – в управлении задействовались лишь крестовина да кнопка А, – но это с лихвой компенсировалось постоянно увеличивающейся скоростью и растущей сложностью. Так и определилась концепция серии, остающаяся неизменной на протяжении уже четырех частей.

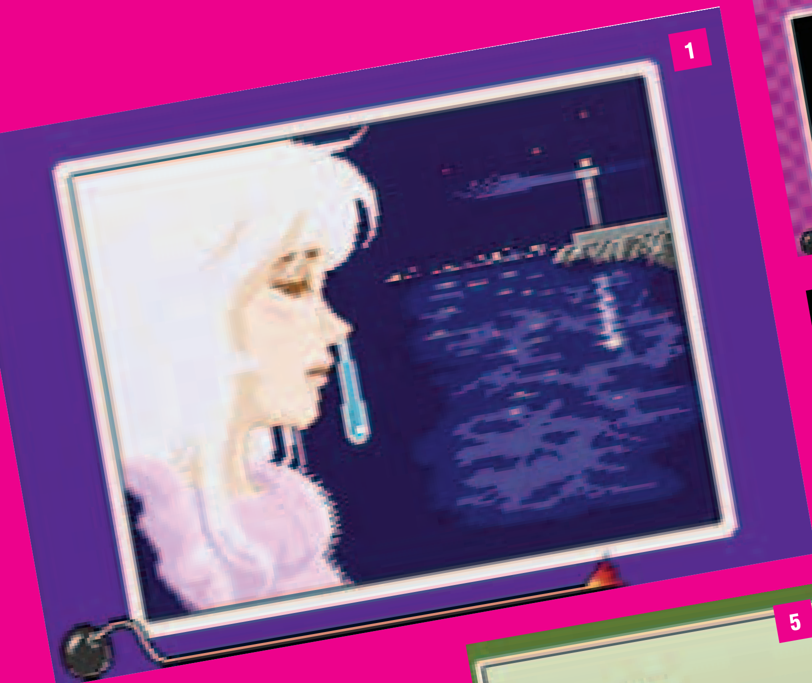
Объясню на примере. В микроигре по мотивам The Legend of Zelda игроку дается контроль над Линком, помещенным на небольшую локацию с озером и пещерой, и дается указание: "Enter!". Игрок, соответственно, должен за отведенное время довести Линка до входа в пещеру. При повышении уровня сложности Линк оказывается дальше от пещеры, а на дороге к ней находится монстр; еще сложнее – еще дальше бежать до пещеры, да и вдобавок уворачиваться от атак второго монстра, постреливающего в несчастного эльфа из озера. Возрастающая скорость играет только против вашей реакции, но никак не против Линка, который начинает бегать все резвее и резвее.

В Wario Ware имеется несколько персонажей, и у каждого из них – уникальный набор микроигр с определенной тематикой, своеобразный этап большой истории. Выбрав персонажа, мы смотрим маленький, но отлично сделанный ролик о том, как наш персонаж попадает в передрягу, и стараемся ему помочь, выполняя десяток-другой произвольно выбираемых заданий из соответствующего репертуара, имея про запас четыре «жизни». После этого нас ждет «босс» – не скованная тиканьем таймера и в целом чуть более сложная микроигра. По мере прохождения открываются для мгновенного к ним доступа не только уже пройденные этапы, но и задания вне основного блока – в их числе и Dr. Wario, клон до сих пор продающейся за неплохие деньги версии «Тетриса» с усатым водопроводчиком в главной роли. Доступно и несколько микроигр для соревнования вдвоем, причем на одном-единственном GBA: первый игрок использует левый шифт, второй – правый.

ДЛЯ WARIOWARE ДИЗАЙНЕРЫ ПРИДУМАЛИ НЕСКОЛЬКО НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, ОТРИСОВАННЫХ В СОВЕРШЕННО ИНОМ СТИЛЕ, НЕЖЕЛИ В ДРУГИХ ИГРАХ О WARIO.

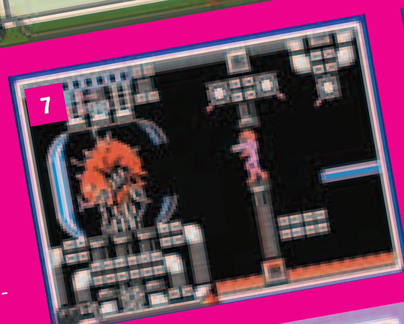
10000

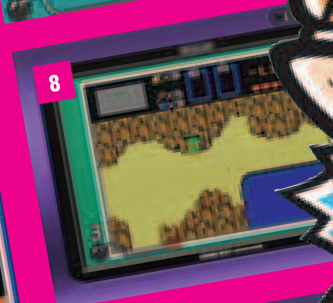
10000 in 1. Wario Ware, Inc представляет...

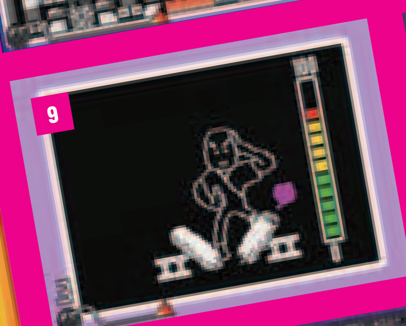


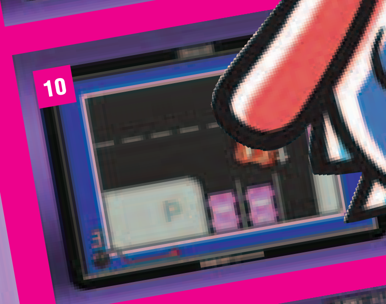
Последователи

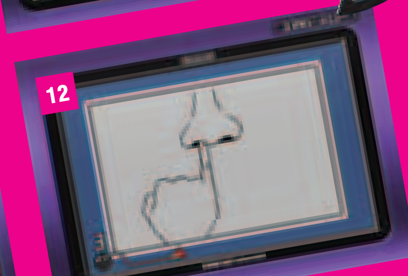
Одновременно с выходом в Америке Nintendo DS – платформы, изначально ориентированной на инновации, – для нее появилась игра Feel the Magic XX/XY, во многом схожая по концепции с серией Wario Ware. Протагонист FtM пытается очаровать девушку – и для этого ему приходится задувать огромные свечи, сражаться с гигантскими роботами и помогать товарищу, простите, блевать черепахами. Для управления героем во время этого нелегкого квеста используются и стилус, и даже микрофон (как же еще свечи-то задувать?). Несомненно, у Feel the Magic имеются свои недостатки – но в любом случае прямой конкурент у Wario Ware Touched! уже есть.



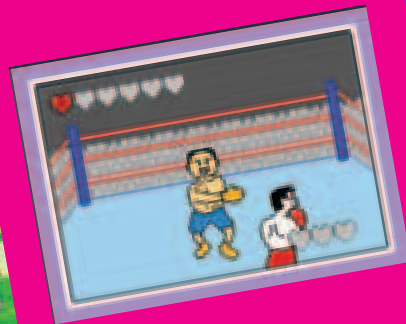








1 - СТУЧИМ КНОПКЕ «А», ЧТОБЫ ВСОСАТЬ СОПЛЮ В НОС. БОЖЕ, ВО ЧТО Я ИГРАЮ?! 2 - ТРИ ПИКСЕЛЯ И ЧЕРНЫЙ ЭКРАН. СУПЕРИГРА! 3 - КАЧЕСТВУ СЮЖЕТНЫХ РОЛИКОВ МОЖНО ЛИШЬ ПОАПЛОДИРОВАТЬ. 4 - СОБРАТЬ РОБОТА ТАК И НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ. 5 - БАЛАНСИРУЕМ! 6 - ОБОРОНЯЕМ РОДНЫЕ СКАЛИСТЫЕ ГОРЫ. 7 - БЕШЕНО ТОПЧЕМ КНОПКУ А – САМУС РАССТРЕЛИВАЕТ MOTHER BRAIN. Я ТРЕБУЮ КОНЦОВКУ С КУПАЛЬНИКОМ! 8 - АХ, «ЗЕЛЬДА»! 9 - ПОЧТИ ЧТО TEST YOUR MIGHT ИЗ ЛЮБИМОГО MORTAL KOMBAT. 10 - А ВОТ ПРИПАРКОВАТЬСЯ – ЗАДАЧА НЕ ИЗ ЛЕГКИХ. 11 - МИНИИГРА-«БОСС». НЕСКОЛЬКО ВОЛН ПРИШЕЛЬЦЕВ ЛЕТЯТ К ЗЕМЛЕ, И ПРИХОДИТСЯ СПРАВЛЯТЬСЯ С НИМИ, РЕГУЛИРУЯ УГОЛ ПОВОРОТА ЛАЗЕРНОГО ЛУЧА. 12 - ВЫ НИ ЗА ЧТО БЫ НЕ ДОГАДАЛИСЬ, НО В ЭТОЙ МИКРОИГРЕ НАДО ПОПАСТЬ ПАЛЬЦЕМ В НОЗДРЮ.



Подобный вариант мультиплеера явно не устраивал товарищей из Nintendo, так что они решились на эксперимент еще более непонятный – портировали Wario Ware с GBA на GameCube. Результат – Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$ – однако названию соответствовал мало: это были все те же микроигры, лишь приправленные другим соусом. Режим одиночного прохождения дублировал Minigame Mania вплоть до того, что действие происходило на экранчике изображенного на телевизоре GBA – только вся прелесть портативности Wario Ware при этом была утеряна.

Компенсировать ее отсутствие так называемый party-режим не смог. В нем каждый персонаж Wario Ware предлагал свой способ увеселения компании, и способы эти сами по себе довольно интересны: у бравых таксистов это – почти стратегическая board game; у доктора – истеричные попытки покинуть готовый взорваться воздушный шар; добрый пришелец пытается заставить геймеров действовать в команде, а злой Варио, напротив, – помешать друг другу. В итоге, однако, все сводится к простой цели – не проигрывать в микроиграх – опять в тех же несчастных микроиграх, которые хоть и не теряют неповторимый шарм, но уступают своим «большим» собратьям из, скажем, серии Mario Party. Что и сделало GC-версию гадким утенком серии.

Что же дальше? В Японии геймеры вовсю уже играют в две следующие части серии: Wario Ware Twisted! для GBA и Wario Ware Touched! для DS. Говорящие названия преследуют нас и здесь: в DS-инкарнации серии, как можно легко догадаться, повсеместно используется стилус, а вторая часть Wario Ware на GBA отличилась встроенным в картридж детектором движения – и приспособила его под собственные нужды. Так что, если вдруг увидите где-нибудь человека, жонглирующего своим GBA, будьте уверены – он играет в Wario Ware Twisted! В Америке обе части появятся в течение ближайших двух месяцев; о европейских релизах, увы, заявлено еще не было.

В целом же серия Wario Ware, без сомнения, является одной из лучших на портативных консолях. Про ее версию для GameCube, платформы с достаточным количеством собственных шедевров, затмевающих неброского отпрыска семейства Wario Ware, этого сказать нельзя. А вот для GBA – консоли, где преобладают примитивные платформеры и ущербные клоны «больших» проектов, – игра с оригинальной концепцией, отличным исполнением и, что самое главное, идеально подходящая для десятиминутных поездок в троллейбусе, представляется чуть ли не манной небесной. И каждому владельцу GBA или DS нельзя не посоветовать приобрести Wario Ware – этот маленький кусочек безумия.

Так больше же оригинальности, Nintendo! Больше Wario Ware!

Редакция благодарит магазин «Ау, DVD» (http://www.ay-dvd.ru) за помощь в подготовке материала. ■

Персонажи

Wario: Президент корпорации WarioWare. Предпочитает игры с собственным участием.

Jimmy T.: Танцор диско с огромными париками. Микроигры: спортивные.

Dribble & Spitz: Бульдог и кот соответственно; таксисты. Жанр микроигр – научная фантастика.

Mona: Девушка, работающая в кафетерии. Не удивлюсь, если из-под прилавка приторговывает марихуаной: ее игры настолько странные, насколько это только возможно.

9-Volt: Юный фанат большой N. Его микроигры – отрывки из ранних работ Nintendo (Duck Hunt, Hogan's Valley, Metroid, The Legend of Zelda и др.)

Orbulon: Инопланетный сверхинтеллектуал. Предлагает игроку IQ-тесты.

Dr. Crygor: Сумасшедший ученый в криогенном костюме. Его игры используют фотореалистичную графику.

Kat и Ana: Близняшки из детского сада для ниндзя. Микроигры связаны с природой (Kat предпочитает животных, Ana – цветы).

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

«Прямая речь»

Андрей Белкин

КОМПАНИЯ:
«Акелла»

ДОЛЖНОСТЬ:
Продюсер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Shadows of Rome
Grand Theft Auto: San Andreas

ХОББИ:
Работа

Дорогие читатели «СИ» наверняка не раз задавались вопросом, почему же, до сих пор не вышло ни одной по-настоящему сильной российской консольной игры? Уже и под лицензией игры делали, и на заказ, но вот чтобы что-то свое, и чтобы под консоль, да еще чтобы был хит – все никак. Где же «порылась злая собака»?

Во-первых, разрабатывая любой инновационный проект (а консольная разработка в нашей стране – это почти всегда инновационный проект, ибо российских студий, у которых в принципе есть опыт разработки под приставки, я лично знаю всего четыре) команде приходится сталкиваться с огромным количеством не известных, ранее нигде не описанных проблем. Поэтому «прогнозирование неизвестного», будучи, процессом, безусловно, крайне увлекательным, все же – занятие неблагодарное и вносит изрядную смуту в планы разработчика.

Во-вторых, сами консоли. Если не углубляться в конкретику, то здесь «правила игры» полностью диктуются производителем той или иной приставки: игра должна отвечать ряду технических и эстетических требований, несоответствие которым приведет, в лучшем случае, к тому, что игра просто никогда не попадет в тираж. Особенно тяжело с эстетическими требованиями, которые регулярно меняются в зависимости от конъюнктуры рынка.

Ну и в-третьих, последнее и самое страшное зло: собственно, сам рынок, ежегодно расширяющий список обязательных к наличию «фичей» с одной стороны, и все более сегментирующийся между устоявшимися брендами – с другой. Даже неплохая игра, но не подкрепленная сильной лицензией фильма или предшественника или чего-нибудь еще, в которой, к тому же, нет «того-то и того-то», просто никому не нужна.

Невеселая картина, правда? Впрочем, не все так мрачно. Отечественные консольные разработчики «взрослеют», становятся опытнее, находят новые схемы продвижения собственных брендов. Так что будет и на нашей улице праздник. Мы, в «Акелле», в это верим и скоро, очень скоро, докажем всем, что и «невозможное возможно».

ЦИТАТА:
Уже и под лицензией игры делали, и на заказ, но вот чтобы что-то свое, и чтобы под консоль, да еще чтобы был хит – все никак. Где же «порылась злая собака»?

M.V.Разумкин

razum@gameland.ru

СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Lineage II
- Metroid Prime 2: Echoes

Уже прочитали колонку от Купера? Впечатлило? Такое часто случается, когда хобби становится работой с всеми вытекающими. Работая в OPM, я тоже начал ненавидеть игры, т.к. мне приходилось проходить их ради скринов в тактику. И все к нужному сроку! Но в итоге все нормализовалось, отдохнул, теперь играю только ради удовольствия.

МЫ – это вот

Игорь Сонин

sonin@gameland.ru

СТАТУС:
смотритель One Piece

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Radiata Stories
- Another Century's Episode

Второй номер кряду пытаюсь написать авторскую колонку. Мечтаю, можно сказать. Ее судьба решилась вчера: закончились сто тридцать отфэнсабленных серий богоподобного One Piece. Жизнь возвращается в нормальное русло. Читайте в следующем номере: приключения маленького Зонтика среди больших мехов Another Century's Episode.

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	Half-Life 2
2	World of Warcraft
3	Vampire: The Masquerade - Bloodlines
4	The Sims 2
5	Rome: Total War
6	Counter-Strike: Source
7	Hearts of Iron 2
8	ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
9	Сталинград
10	X-Plane 8

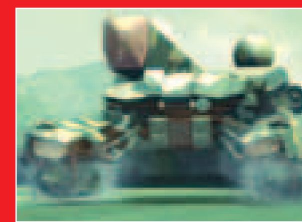
КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
2	Resident Evil 4	GC
3	Prince of Persia: Warrior Within	PS2, GC, Xbox
4	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2
5	Shadow of Rome	PS2
6	Metroid Prime 2: Echoes	GC
7	Halo 2	Xbox
8	Burnout 3: Takedown	PS2, Xbox
9	Ace Combat 5: Squadron Leader	PS2
10	Metal Slug Advance	GBA

ИГРА НОМЕРА

Metal Gear Solid 3: Snake Eater стр. 22

Если честно, надоело уже сочинять десятый текст о том, как великолепна эта игра. Она понравилась всем в редакции, у кого было время – те прошли до конца, остальным это еще предстоит. Любим, ценим, рекомендуем.



■ **ГРАФИКА:**
Возможно, здесь не так много полигонов, как в современных играх на PC, но зато здесь все выглядит красиво.

■ **СЮЖЕТ:**
Kojima-style. Уж сколько авторских колонок написали - и не упомним. Полистайте старые номера «СИ».

■ **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**
Используем архаичный термин «зыкински!».

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

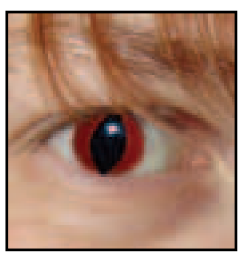
Алик
alik@gameland.ru

СТАТУС:
Арт-Дир

СЕЙЧАС НЕ ИГРАЕТ В:
■ CS

Отвечая Вместо Алику хочется сказать, что, действительно, останавливаться на новом дизайне «Страны Игр» я не собираюсь! Будет еще один и еще! Может быть, менять дизайн каждый месяц? Сначала в Лондон, потом новый дизайн, потом опять в Лондон... или в Париж? Да... Я опять хочу в Париж... :) Шутка.

Константин «Зе Босс» Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Злая-злая нэка

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Mercenaries
■ .hack part 2 //MUTATION

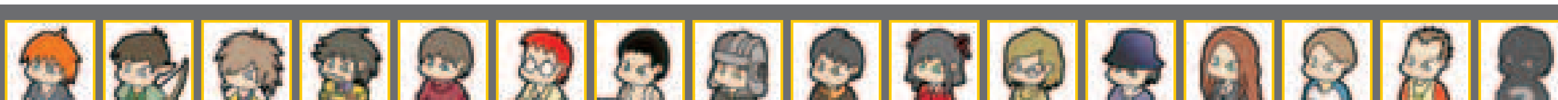
Злой главред увидел это и дал партийное задание – обеспечить наличие двух «моих» авторов в «Слове команды». Вот они, любуйтесь, в нижнем правом углу. Сборник песен Ицки, как и обещал форумчанам, будет на диске. В следующем номере. А там, глядишь, и репортажик интересный подоспеет. Не все же ей о пазлах писать.

Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

СТАТУС:
Генерал, который мечтает стать маршалом

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Massive Assault Network

Несмотря на успехи в Massive Assault Network, недавно осознал, что дослужиться в игре до маршала мне не удастся. Оказывается, при существующей ранговой системе нужно не просто побеждать, а очень много играть. Что при нынешней загруженности нереально! Надеюсь, после выхода «Расцвета Лиги» ситуация изменится...



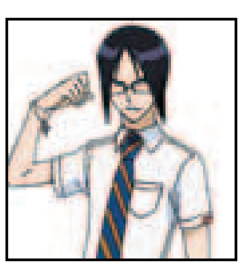
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

СТАТУС:
Barbarian-warrior

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ EverQuest 2

Еще неделю назад голова пухла от житейских проблем – как бы сдать сессию, проапгрейдить компьютер... Теперь все думы только о том, где бы добыть малахита для нового артефакта, как найти этих треклятых орков и чем варвар-боец отличается от варвара-воина. MMORPG – это болезнь, и я, кажется, неизлечимо болен...

Spriggan
spriggan@gameland.ru



СТАТУС:
Post-nuclear shinigami

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Fallout 2
■ Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Года три не менял конфигурацию ПК, беспечно разгуливая по сказочным мирам консольных RPG. Но. Пробил час X, и в вопросе необходимости апгрейда поставлена жирная точка. Потому что в 2006-ом приходит Она. От Bethesda, неизменно постъядерная и на движке четвертой The Elder Scrolls. Там будет возможно все. «Там» – это в Fallout 3.

Евгения «Itsuki» Давидюк
itsuki@otaku.ru

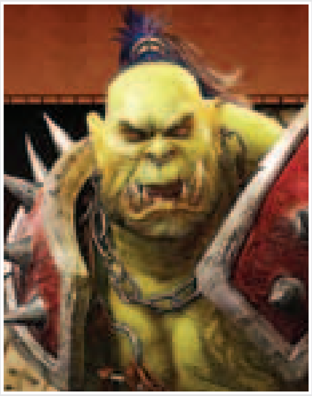
СТАТУС:
Личный корреспондент Врена в Токио

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Puyo Pop Fever

Под лозунгом «Винда - зло» хожу с iBook'ом и доступна онлайн везде, а уж тем более в Японии. За 2 дня подряд нашла 2 DDR'а, замучила местные подлые claw-machines (или они меня), загорелась идеей косплеить Мисудзу из Air и потратила все деньги на мерчандайз. Мечтаю переехать в Токио насовсем – «СИ» от этого только выиграет.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ВРЕМЯ ОНЛАЙНА



Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

WoW-фактор. – Модем тоже может. – MMORPG и хардкорщики – близнецы-братья? – Ultima Online: хождение по мукам. – Asheron's Call 2: бесчеловечная политика Билла Гейтса. – Anarchy Online: испытание на прочность. – Иные времена. – Сейчас или никогда!

После выхода третьего номера «Страны Игр», в котором была опубликована моя статья по World of Warcraft, меня буквально завалили письмами с извечными вопросами. Идея написать колонку родилась после того, как мне в двадцатый раз пришлось объяснять: «Да, играть на модеме можно, если есть хотя бы 35-40 Кбит/с. Нет, трафик от уровня графики не зависит. И вообще в современных MMORPG гораздо важнее пинг, нежели пропускная способность канала.» Увильнуть от обязанности отвечать на вопросы нельзя. Наверное, если бы речь шла о чем-то другом, такая ситуация здорово раздражала бы. Но я помню, как несколько лет назад «пытал» своих знакомых, которым хватало терпения разъяснять мне прописные с точки зрения онлайнового ролевика истины.

У меня нет точных данных, чтобы четко сказать, чем вызван такой поток писем. Конечно, сыграло свою роль звучное имя игры. Поклонников Warcraft'а в нашей стране никто не считал, но понятно, что их немало. Однако есть подозрение, что основная причина в другом. Компьютеры ныне – это не предмет роскоши; Интернет подешевел, особенно в крупных городах; английский язык, хотя бы на начальном уровне, знают многие; русские кланы растут и крепнут. Российский геймер созрел для MMORPG. Но соответствуют ли онлайновые проекты требованиям массового потребителя?

Долгое время поклонники глобальных многопользовательских считались хардкорщиками. Что неудивительно: преодолеть высоченный барьер, возведенный разработчиками первых MMORPG, удавалось не с первого раза. Оглянувшись назад, я только сейчас понял, каких усилий мне стоило удержаться в онлайновых мирах.

Первое знакомство с MMORPG состоялось в 2002 году. Несколько лет прошло со дня запуска Ultima Online. В России появились несколько бесплатных шардов. Это сегодня можно без особых проблем скачать trial-версию или присоединиться к тестированию приличного онлайнового проекта. А тогда игра в UO на отечественных серверах была чуть ли не единственным способом пощупать экзотический жанр, не выкладывая за это приличные, в общем-то, деньги. Конечно, я понимал, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, но попробовать хотелось. Заручившись поддержкой знакомого, скачав и настроив игру, я смело вошел во владения Лорда Бритиша. Продержаться удалось два дня. Иллюзий по поводу графики у меня не было, но столь невзрачная картинка даже в 2002-ом изрядно напрягала. Монотонный геймплей (господи, я до сих пор с содроганием вспоминаю, как мы добывали руду) и беспредел PK окончательно убедили, что этот мир не для меня.

Не могу назвать себя настойчивым, упорным человеком, но почему-то желание ухватить за хвост птицу онлайнового счастья меня не покинуло.

Моя следующая попытка была более осмысленной. Коробка Asheron's Call 2 обошлась в семьдесят долларов. Я стартовал спустя три месяца после релиза, когда разработчики подчистили все самые явные и неприятные баги. Начало настраивало на оптимистический лад: устаревающая видеокарта сразу же поперхнулась отличнейшей даже по меркам однопользовательских RPG графикой и была заменена на другую, более мощную. Геймплей выглядел чересчур уж упрощенным, зато легким в освоении. Очень скоро появились ездовые животные и новая порция ежемесячных квестов. И пусть командная игра оставляла желать лучшего, но AC2 дарил приятные эмоции. Удар пришелся под дых: первый, бесплатный, месяц завершился, а продлить подписку я не смог. Компания Microsoft (тогдашний издатель проекта) была очень щепетильна в отношении платежей: внести абонентскую плату с помощью карты российского банка не удалось. То ли подопечные Билла Гейтса боролись с отмыванием грязных денег (тогда это еще было актуально), то ли существовали какие-то иные причины, но русских геймеров микрософтовцы не признавали.

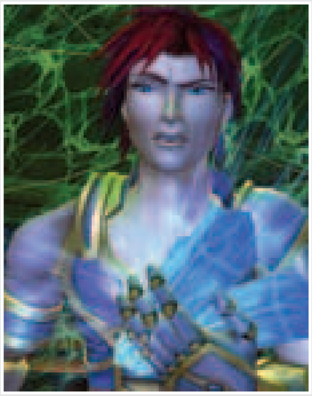
Рыпаться и искать обходные пути не хотелось. Тем более что вскоре друг подарил халявную Anarchy Online (между прочим, сейчас эта игра и вовсе бесплатна). Начался третий этап освоения онлайнового пространства. После AC2 жизнь «анархиста» показалась ужасной: ничего непонятно, GM'ы не спешат на помощь, денег катастрофически не хватает. Кое-как освоившись (мне так, по крайней мере, казалось), я тут же получил психологический шок. Черт меня дернул поиграть за доктора: первая же групповая зачистка вражеской базы обернулась матюгами в мой адрес, когда я бесславно погиб, не успев обеспечить партию лекарской поддержкой. Понять, что от тебя требуется при командном взаимодействии, можно лишь из специальных гайдов: система обучения AO не в состоянии объяснить такие нюансы. Хорошо хоть знакомые «анархисты» наставили меня на путь истинный – без их советов я долго бы не протянул…

Сейчас иные времена. Онлайновых RPG полно. На любой вкус! Желаете схлестнуться в PvP – добро пожаловать в Eve Online и Shadowbane, хотите увидеть яркую, сочную картинку и крепкую командную игру – к вашим услугам EverQuest 2. Но есть проект, стоящий особняком: важность World of Warcraft для развития игровой индустрии переоценить сложно. WoW – та самая MMORPG для массового потребителя, которой мне так не хватало в самом начале онлайнового пути. Может быть, ее не хватает и вам. Не упускайте момент и присоединяйтесь! ■

Полезная ссылка: http://realm.worldofwarcraft.ru – русскоговорящее WoW-сообщество

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ПСИХОТОКСИК
ВРАТА АДА
© 2003 Vidis, все права защищены. PSYCHOTOXIC и ANGIE PROPHET © 2000 NuClearVision Entertainment, GmbH. Все права защищены.
© 2001-2005 NuClearVision Entertainment, GmbH., все права защищены, Inc.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

XBOX В РОССИИ

Мало-помалу Microsoft завоевала для своей консоли второе место на рынке. Причины этого можно обмусоливать долго, не последняя среди них – техническое превосходство Xbox над PlayStation 2 и GameCube. Стоит помнить о службе Xbox Live!, постоянно расширяющей круг своих подписчиков. Но... а как дела с Xbox обстоят в России?

Вы не поверите, но загадочные русские геймеры повторили выбор своих западных коллег. Хардкорщики, предпочитающие японские игры, ваш голос не был услышан! Хотя в Японии второй по популярности консолью является GameCube, в России, пусть и с большим отрывом от лидера, серебро завоевывает именно Xbox. Более того – у консоли от Microsoft (!) появились настоящие фанаты – в дружную команду «нинтендобоев» и «сонефилов» добавились, скажем так, «гейтсоманы». Вот так они изъясняются в письмах редакции: «Halo 2 – постулат, что-то незыблемое, не хватит слов, чтобы описать, насколько это прекрасная игра», «Такой ШЕДЕВР, как Ninja Gaiden может быть побит только Ninja Gaiden 2». Мат по поводу «неправильных» оценок играм для Xbox и «проплаченных Sony» итогов года я опущу, если позволите. Существуют, конечно, и вполне вменяемые поклонники Xbox – они жалуются на то, что в «СИ» их консоль несколько отодвинута на задний план, что обзоры мультиплатформенных игр почти всегда пишутся по версии для PlayStation 2 (те, что для Xbox и GameCube, мы лишь смотрим мельком), а турниров по Halo 2 никто не проводит. Заметим, что с GameCube такого не происходит, хотя есть немало номеров, где игры для этой консоли от Nintendo вообще отсутствовали. В чем же дело?

Было бы большим соблазном дать такой ответ: для Xbox есть пиратские игры, для GameCube – нет. Но, во-первых, для PlayStation 2 тоже можно достать нелегальные копии, и наши геймеры вполне могли бы проигнорировать «лишнюю» консоль. Поначалу так оно, напомним, и было – особо страждущие альтернативы брали GameCube с парой эксклюзивных хитов. Сейчас привлекательнее кажется Xbox.

Есть ли геймеров реальный выбор? Ситуация на данный момент в Москве такова – нелегальные игры для PlayStation 2 достать можно без проблем, однако на прилавках в открытую они не лежат, то есть мама мальчика Пети не может прийти и приобрести их. В отличие от дисков для Xbox – те можно обнаружить в центре города, во вполне пафосных магазинах. Что касается выбора лицензионных копий, то проще всего дела обстоят с PlayStation 2 (можно достать даже NTSC-версии!), потом идет Xbox и лишь затем – GameCube. В регионах вовсю царит «пиратка» для PlayStation 2, гораздо реже встречается Xbox. Лицензионные версии обретаются разве что в магазинах «Союз», выбор их невелик, а цены заоблачны. И никакого GameCube. Интересно, что во всех случаях – неважно, где живет геймер и какие игры покупает, – Xbox пользуется спросом. Конечно, отрыв у PlayStation 2 колоссален. Простейший анализ продаж в нескольких крупных магазинах – как легальных, так и не очень – показал, что по играм соотношение составляет от 1:4 до 1:10, причем это верно как для пиратских, так и для лицензионных версий. Грубо говоря, на каждую тысячу Grand Theft Auto: San Andreas приходится от 100 до 400 копий Halo 2. У собственно консолей соотношение поменьше, может составлять и 1:20 – видимо, если уж человек берет Xbox, то и на игры потом денег не жалеет. Точные цифры получить сложно, да это нам и не нужно. Главное, что у Xbox в России есть покупатели, и это не единицы, а сотни и тысячи человек. Сколько точно – уже не так важно.

Покупают консоль Xbox по разным причинам. Это и более совершенная по сравнению с PlayStation 2 графика в мультиплатформенных проектах, и схожесть игр по духу с популярными в России компьютерными проектами, и раскрученные в прессе эксклюзивные вещи, и возможность использовать Xbox в качестве универсального медиа-проигрывателя. Существование в природе пиратских игр косвенно даже помогает продажам легальных – когда хорошо расходятся сами консоли, магазины охотнее закупают игры для них. Спросите человека, далекого от темы видеоигр, названия каких консолей он знает. Ответом непременно будет «PlayStation 2 и Xbox». Именно эти консоли упоминают в своих новостях компьютерные журналы общей направленности, о них можно услышать в новостях по телевидению или радио. Nintendo и ее GameCube находятся в информационном вакууме – так, увы, сложилось. И http://www.nintendo.ru помогает слабо.

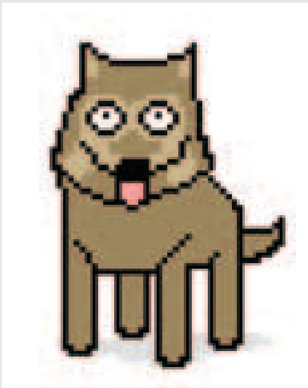
Ирония в том, что Xbox в России официально не существует. Нет его. Попробуйте позвонить в службу поддержки Microsoft и задать вопрос о консоли, если интересно. Соответственно, нет официального гарантийного ремонта (вам починят приставку в магазине, где она была куплена), но зато нет антипиратских акций. Нет рекламы по телевидению, нет локализаций игр для России, не говоря уже об особой версии консоли для нашего рынка. Почему – вопрос открытый. Вложись Microsoft в продвижение консоли на нашем рынке, это могло бы принести свои плоды. Отобрать много покупателей у PlayStation 2 сложно, создать новую аудиторию из бывших поклонников компьютерных игр – почему бы и нет? Геймеры в любом случае остались бы в выигрыше, ведь компания, занимающая пока на рынке второе место, могла бы даже пойти на такой шаг, как установление специальной цены для российского рынка. От Sony Computer Entertainment мы этого не дождемся никогда.

Возможно, Microsoft планирует приурочить экспансию на российский рынок к старту Xbox 2? Постараемся обязательно это уточнить, как только представится возможность. Многим хардкорным консольщикам мои слова покажутся крамольными, но я был бы этому очень рад. Даже если все «настоящие» приставочные игры от японских издательств будут выходить на PlayStation 3. Ведь конкуренция заставит Sony Computer Entertainment и Nintendo зашевелиться. Тогда мы и увидим, какому производителю консолей наши геймеры отдадут предпочтение, когда у них будет настоящий выбор. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ОРГАЗМ ЗА ШАПКУ-НЕВИДИМКУ



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

За несколько дней до отправки номера в финскую глухомань коллеги завалили меня ссылками на форум «Сферы», где некая дамочка слезно исповедовалась. Она, дескать (дети, прикройте глазки), переспала со знакомым по игре ради могутного щита, дающего плюс 68 очков чего-то там и вроде как стоящего ажно 400 убитых енотов. Заработанный щит якобы сразу удалила система «антидюп», отчего девица в трауре...
Как вам? Пока корейцы на узких улочках Сеула, Сувона или, там, Пусана сходятся стенка на стенку по результатам побоищ в Lineage, а японские геймеры смачно подают в суд за удаление сейвов, российская почва дала первые всходы на ниве передового освоения онлайн-пространств! Секс-услуги за лут, это ж какие горизонты открываются!

Коли дать пинка фантазии, сразу представляются прейскуранты на специализированных сайтах – либо плотно интегрированных в комьюнити популярных MMORPG, либо встроенных в саму игру, при условии что разработчики дают возможность завести магазин или торгануть на рынке. Пожаловал удачливый геймер в такое заведение, сверился по списку – за такое-то барахлишко положено такое-то вознаграждение, – дальше можно и на дом вызывать, и в номера следовать, тут наверняка все по накатанной дорожке «бюро знакомств» и «массажных кабинетов» устроено будет. Опять же, список жриц любви с комментариями: «массаж-оральный-классика-лесби-Anarchy Online» или «стриптиз-госпожа-фистинг-Ragnarok». Пресса такой пиар закатит, что будь здоров. Ведь раньше рядовой журналист что мог выдавить по поводу MMORPG? Максимум – заметочки с заголовками вроде «Игровая недвижимость нынче в цене» или «Виртуальные доспехи – за реальные деньги». А тут появляется шанс низвергнуть на опрометчиво непокрытые головы обывателей потный вал вдохновенья! Вижу, натурально вижу первую полосу «СИ-бульвара»: «Оргазм за шапку-невидимку!», «Педерастия в City of Heroes», «Насильник пытал школьницу из-за прокачанного мугла», «Anal Fantasy XI», «Секс-туризм в Азероте» и так далее, – как водится в желтой прессе, простор для деятельности ограничен только воображением пишущего.

Шутки шутками, но у меня с MORPG как-то не занялось. Даже близкие и понятные FFXI и Lineage 2 магического эффекта в итоге не возымели, не зацепили, не утянули в пучины сладострастно. Эккаунт в «Финалке» не проведывал, наверное, уже месяца полтора. Положа руку на сердце, и не тянет проведывать совершенно. Пусть кто-то в этих эрзац-вселенных празднует виртуальный Новый год, разживаясь в магазинах праздничными скинами; дружит, враждует, влюбляется, женится-разводится или отсвечивает хрониками грехопадений на форуме «Сферы». Меня это не касается, ребята. Я вне игры. Можете сколько угодно пересказывать подробности очередной Большой Охоты, захлебываясь от восторга и густо пересыпая речь жаргоном («ПвП в ВоВ чисто для мобов»), – я не стану притворяться, что мне интересно разбирать вашу абракадабру. Для вас я так и останусь ущербным ньюбом, отринувшим небо в алмазах, а вы для меня – кучей очень счастливых парней и девчонок, у которых очень много свободного времени.

Дальше – больше. Единственная игра (не считать же игрой «Черный понедельник»?), вертящаяся в приводе моей PS2 последние пару месяцев – MGS3: Snake Eater, при этом пройдена она едва ли до середины. С одной стороны – растягиваю удовольствие, с другой – банально не хватает времени. Совершенно не представляю, зачем мне PSP. Наконец-то покоренная Ridge Racers прекрасна, но ни японский MG Acid, ни россыпь японских же гольфов-пазлов-маджонгов не трогают ни единой струнки грубой западной души; а заливать кодированное для просмотра на PSP видео на «палочку памяти» целой в PS2 – это надо быть законченным мажором. Если дела пойдут таким макаром – глядишь, совсем играть перестану. Не то чтобы прямо не хочется, и не из какого-нибудь снобизма, боже упаси, – просто либо совсем не мое (так с MMORPG), либо руки не доходят (так со всеми остальными жанрами). Как показывает пример одного братско-славянского издания, авторский состав вполне может выпускать журнал, в принципе не играя в рецензируемые проекты (в этом, кстати, что-то есть – парят далеко-далеко от читателей с их нуждами и запросами, да и в ус не дуют), но «Страна Игр», к нашей с вами радости, подобного себе позволить не в состоянии. Оттого так мало в последних номерах вашего покорного. Есть немалый шанс, что диск MGS3 и впредь останется в приводе приставки покорного, – уж больно хороша игра. А лучшее, как учит нас народная мудрость – враг хорошего.

Поэтому приходится закругляться.

Геймеры – это такие передовые люди, которым удалось оказаться на переднем краешке технологий, на стыке медиа, и люди эти – играючи – держат за хвост будущее.
А это ведь очень большое счастье, держать будущее за хвост.

Впервые за четыре, кажется, года сотрудничества с игровыми журналами издательства GameLand я совершенно точно знаю, что не напишу в следующий номер ни единой рецензии, ни единого превью, у меня нет ни единой дельной мысли для колонки.
Одно слово – брейк! ■

Домашнее чтение:

http://sphere.yandex.ru/rus/forums/?id=1184&mid=1566648#1566648 – пресловутая запись на форуме «Сферы»

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ВОЙНА, КОТОРАЯ ИЗМЕНИЛА МИР
ПЕРВАЯ МИРОВАЯ
Стратегия в реальном времени, основанная на исторических событиях 1914 – 1918 гг.
3 кампании, 30 миссий, 3 участника конфликта – Россия, Германия и Антанта
Аэропланы, кавалерия, первые танки и другое вооружение эпохи Первой мировой войны.
Дополнительная глава – «Интервенция в революционную Россию».
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 Dark Fox. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive. Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.
http://games.1c.ru/wwi/
Dark Fox
NIVAL INTERACTIVE

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Byte / Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель(32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.thesettlers.com

The Settlers: Heritage of Kings (The Settlers: Наследие королей)

За 10 лет сетлеры окончательно разучились стучаться в дверь. Ubisoft снова издает сиквел, не похожий на оригинал.

Существует Бог или нет? Может ли он создать такой файл, который сам не сумеет прочитать? Круче ли он Санта-Клауса? Вот лишь некоторые теологические вопросы, не перестающие волновать человечество. Разработчикам компьютерных игр, конечно, удобнее считать, что Бог есть. А то без него ни тебе монахов-клириков в RPG, ни God Mode в шутерах, ни Лос-Анджелеса – «города ангелов» – в гонках с криминальным уклоном. Ни, разумеется, симуляторов бога – как бы игроделы тогда объясняли наличие длани Господней, подсказывающей герою верное решение?

В игре The Settlers: Heritage of Kings игроку прямо не говорят, что он – Бог. Сюжет описывает похождения молодого человека Дарио и его ручного сокола. Ходит этот Дарио по родным средневековым просторам и куда ни придет – города возводит да с врагами сражается. А «небесная рука», игроком управляемая, ему помогает, наставляет на путь истинный. Дарио к ней иначе как «Yes, master» и не обращается, хотя он ведь тоже не мелкая сошка – без пяти минут король. А короля master, то есть повелитель, кто? Сам Бог, не иначе!

PLAYER 1 ВСЕМОГУЩИЙ

Основное занятие высших сил в вашем лице – являть феодалам-виртуалам различные знамения и предвестия. «Дарио-о, беги к правителю-ю соседнего города-а». «Рабы-ы, стройте университе-ет». «Ученые, изучайте шестеренки-и». Бегут, строят, изучают. Избранный народ у нас, к сожалению, только один. Остальные нас не слушаются, но не все они являются врагами. Друзья наших подопечных не трогают, но и слугам Дарио обижать союзников запрещено. Наоборот, приходится проявлять чудеса смекалки и героизма, чтобы угодить желаниям своих соседей.

Какие же чудеса подвластны виртуальному Божеству? Во-первых, конечно, он может творить людей. Всего из пятидесяти сребреников электронный Господь создает мужчину-крепостного, на все руки мастера – хоть дома строить, хоть лес рубить, хоть глину копать. Женщины, правда, у этого Бога не получаются – ни из денег, ни из глины, ни из какого другого материала. Но они в мире The Settlers: HoK особо и не нужны – коров доить не надо, за детьми приглядывать не требует-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

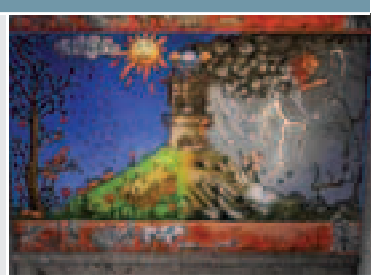
Наше резюме:
Settlers стали немного походить на Warcraft, но при этом лицо не потеряли. Метеобашня получает приз за оригинальность.

Клики и отклики

В то время как во многих прогрессивных играх персонажи давно уже говорят на несуществующих языках, сетлеры по старинке разговаривают на английском. Бородатые фразы «I'm ready, master» и «Yes, master» словно взяты из первой серии Warcraft. Вдобавок, некоторые герои еще откликаются то одним, то другим голосом.

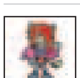
Столп науки

Метеорологическая башня, о которой рассказывал в третьем номере «СИ» Илья Вайнер, является одним из сюжетных стержней игры. В наши руки эта чудесная постройка, способная управлять погодой, попадет в неработающем виде, да и то не сразу. С ее поиском, ремонтом и технической поддержкой будут связаны многие миссии.

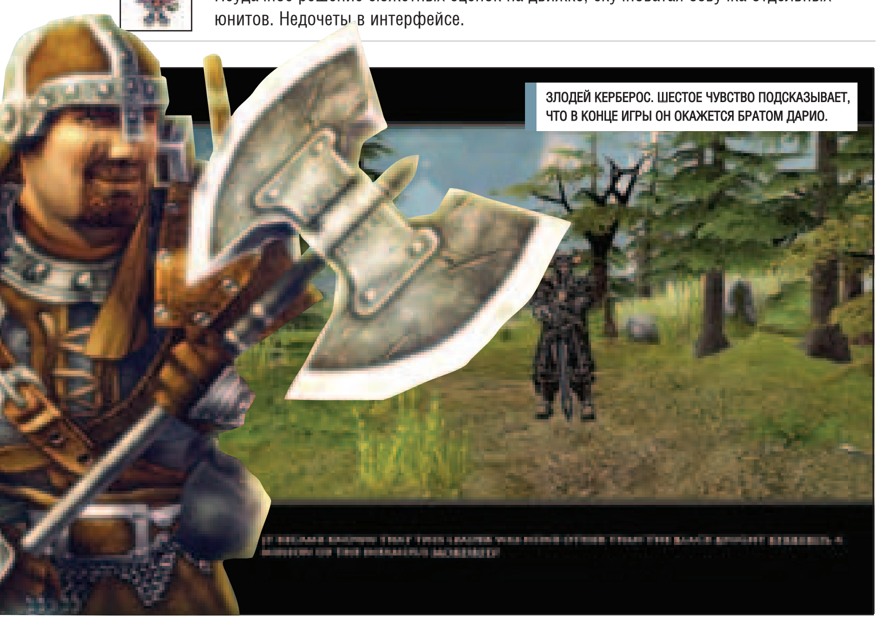


КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Детальная анимация, замечательные графика и музыка. Разнообразный игровой процесс. Интересная история, сочетающая пафосное изложение и юмор.



Минусы:
Неудачное решение сюжетных сценок на движке, скучноватая озвучка отдельных юнитов. Недочеты в интерфейсе.



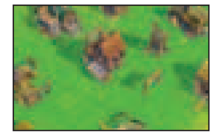
ЗЛОДЕЙ КЕРБЕРОС. ШЕСТОЕ ЧУВСТВО ПОДСКАЗЫВАЕТ, ЧТО В КОНЦЕ ИГРЫ ОН ОКАЖЕТСЯ БРАТОМ ДАРИО.

СВЯТОЙ СТАРЕЦ ХИЛИАС ОБЛАДАЕТ ДАРОМ УБЕЖДЕНИЯ, КОТОРЫЙ ПОЗВОЛЯЕТ ЕМУ ПЕРЕМАНИВАТЬ ВРАГОВ НА СВОЮ СТОРОНУ.

ВОДОПАД, БЕЗ СОМНЕНИЯ, КРАСИВЫЙ, НО УЖ БОЛЬНО БЕСТОЛКОВЫЙ. ХОЧЕТСЯ КОЛЕСО ВОДЯНОЕ ПОД НИМ УСТАНОВИТЬ, ЧТОБ НЕ БУЛЬКАЛ ЗАЗРЯ. КРАСОТА ДОЛЖНА БЫТЬ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ!

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Medieval Conquest

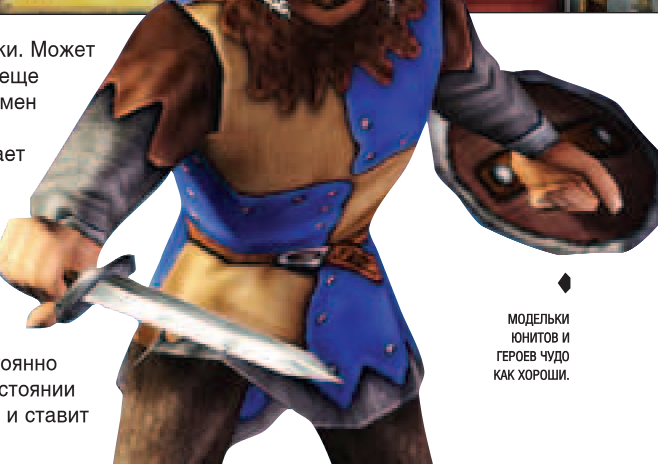
НА УРОВНЕ

Medieval Lords: Build, Defend, Expand

ся, демонстрации в защиту женских прав еще рано устраивать. Для стабилизации полового вопроса на всю игру есть три девицы, да и то одна все время прячется, вторую похищают, а третья, чуть что, готова нас предать.

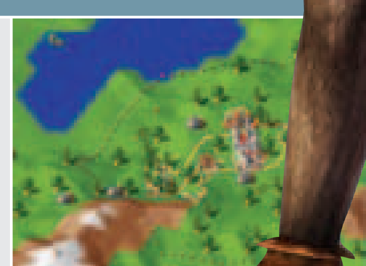
Некоторые другие чудеса игробог совершает через священника Хилиаса, дядюшку главного героя. Хилиас умеет переманивать врагов на свою сторону (по одному за раз), а также производить массовые благословения войск.

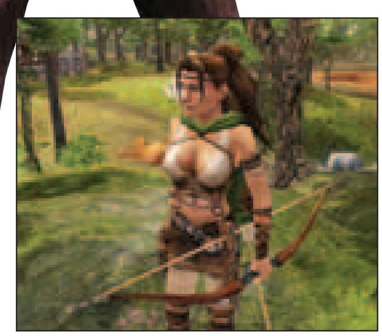
Еще Божество способно улучшать построенные крепостными здания, опять же в обмен на приношения. Игра у нас вегетарианского склада: агнцев Господь не принимает, а берет только деньгами и стройматериалами – глиной, деревом, камнем, железом и еще почему-то серой. Последнее более чем странно – ведь этот редкий в Сеттлерляндии ресурс всегда считался атрибутом Дьявола. А вот описанное еще в предварительном обзоре изменение метеоусловий доступно нам далеко не сразу. То есть погода-то меняется, но не по нашему веленью, а по хотенью то скриптов, то сценаристов. Скажем прямо – слабенький нам Божок попался, средней руки. Может быть, конечно, он еще учится, сдает экзамен на демиурга? Эту мысль подтверждает то, что всю игру нас сопровождает голос некого Ментора, который вначале читает нам курс молодого вседержителя, а потом постоянно информирует о состоянии дел в королевстве и ставит задачи.


МОДЕЛЬКИ ЮНИТОВ И ГЕРОЕВ ЧУДО КАК ХОРОШИ.

Феодальное детство

Чтобы рассказать подробно про предыдущие четыре серии Settlers, а также все их дополнения, понадобилась бы отдельная статья. «Поселенцы» отличались от американских RTS упором на добычу ресурсов, логистику, уход за жителями и строительство, а в визуальном плане – яркими, кричащими цветами и мультяшно-карикатурным дизайном персонажей. Война в Settlers была на втором месте: часто боевые действия были лишь средством отрезать противника от ключевых месторождений. Сражения в первой части игры происходили очень смешно: воины вежливо стучали в двери вражеского барака, вызывая противников драться один на один.





РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЯМЫ В ЗЕМЛЕ НА САМОМ ДЕЛЕ ЯВЛЯЮТСЯ ....

... МЕСТОРОЖДЕНИЯМИ РЕСУРСОВ. МЫ МОЖЕМ ПОСТАВИТЬ ЗДЕСЬ ШАХТУ, ...

А ПОТОМ ЕЩЕ И МЕХАНИЗИРОВАТЬ ДОБЫЧУ.

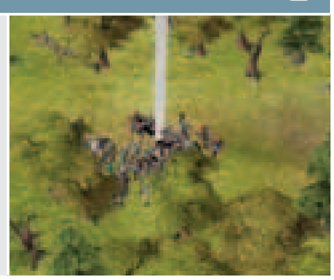
Вопросы контроля

Увы, интерфейс The Settlers: HoK не идеален. Группы юнитов нельзя «сажать» на горячие клавиши – вместо этого нам предлагается перебирать отдельно крепостных, героев и отряды солдат каждого вида. Камера вращается, словно на резиночке – отпустишь клавишу, и она принимает исходное положение.

«НАЧИНАЕТСЯ ДОЖДЬ, СНИМИТЕ БЕЛЬЕ С ВЕРЕВОК», – ПРЕДУПРЕЖДАЕТ МЕНТОР ПЕРЕД ЛИВНЕМ. ТОЛЬКО ВОТ БЕЛЬЕ В ИГРЕ И ТАК НИКТО НЕ СУШИТ.

Основы военной экономики

Армия в игре разбита на отряды. Командир каждого отряда требует жалования – оно вычитается из налогов. Если все, кроме командира, погибнут в бою, тот может вернуться в казарму и опять набрать солдат – нанять солдата дешевле, чем офицера. Нам будут доступны сперва пешие войска, а потом конница и пушки.



Всего из пятидесяти сребреников электронный господь создает мужчину-крепостного.

ЧЕГО ИЗВОЛИТЕ?

Заданиями нас в игре нагружают все кому не лень. Приходишь на карту, а там, кроме подопечных, еще два-три королевства народу, не считая врагов. И в каждом – полным-полно бездельников, которые от нас чего-то хотят. Просителем может оказаться любой – от рабочего до губернатора. И если вам говорят «найти ключ от ворот», – это, скорее всего, означает, «построить город, собрать армию, разрушить вражеский замок и подобрать ключ на его руинах». Подобрали, открыли ворота? Добро пожаловать на новую карту, а там – снова находим друзей, спрашиваем, что им надо, строим город, находим врагов, делаем им больно... IF «Все задания выполнены» GOTO «Добро пожаловать». Скучно? Да, по десять раз возводить одни и те же здания не очень весело, и бросать отстроенный городок ой как не хочется. Но авторы, к счастью, находят, чем занять игрока на ранних этапах игры, пока добывающая индустрия еще не раскочегарилась и приток ресурсов замедлен. Герои рысью носятся по окрестностям, то и дело встречая очередного страждущего, помеченного восклицательным знаком над головой. Диалоги со всеми персонажами помпезно выполнены в виде скриптовых сценок с показом говорящих крупным планом. Поскольку сценки разыгрываются на том же пространстве, где разворачивается и основное действие, это часто приводит к комичным ситуациям. Например, солдаты, стоящие за спиной распинающегося военачальника, постоянно почесываются; проситель называет

ПОКА ВРАГИ РУШАТ ХИЖИНУ С ОДНОЙ СТОРОНЫ, КРЕПОСТНЫЕ БЫСТРЕНЬКО ЧИНЯТ ЕЕ С ДРУГОЙ.

В ЦЕНТРЕ КАРТИНЫ – ЗАВЕРБОВАННЫЙ ХИЛИАСОМ ЧЕРНЫЙ РЫЦАРЬ. ТЕПЕРЬ ОН, РАЗУМЕЕТСЯ, СИНИЙ.

С ИЗОБРЕТЕНИЕМ ЗУБЧАТЫХ КОЛЕС В КАМЕНОЛОМНЕ МОЖНО БУДЕТ УСТАНОВИТЬ ВОТ ТАКОГО «ЖУРАВЛЯ».

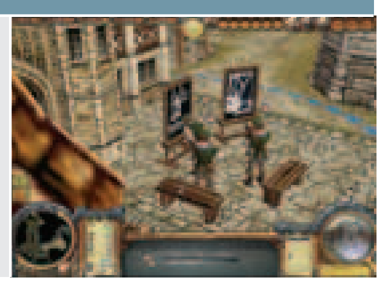
героя не тем именем, потому что скрипт предполагал появление Дарио, а не Эрека.
Вообще, если внешне персонажи Settlers и перестали походить на двуногих ванек-встанек, то, по сути, остались такими же гротескными клоунами. Язык их – враг их. Примерно половина NPC разговаривает с ужасающим акцентом, а у второй половины есть характерные особенности речи. Например, встретившийся нам в самом начале рудокоп выдает свою просьбу (найти потерянное кольцо) в стихах, заканчивая вирши следующими строчками: «My eyes are clouded from that work. Please, help me search. Don't be a jerk!» (в вольном переводе «Глаза мне застит угольный туман. Найди кольцо! Не стой тут, как баран!»). Хитрый епископ любит в каждый свой пассаж вплетать библейское сравнение, а угрюмый воитель ругается на епископа исключительно аллитерационными словосочетаниями («Этот злобный змей! Этот льстивый лис! Этот гнусный головастик!»). Но игровая история, хоть и полна штампов, без сомнения, является мощнейшей мотивацией к продолжению игры.

ЭТОТ МИР ПРИДУМАН НЕ НАМИ

Гуляя по горам, по долам, вы не раз и не два остановитесь, чтобы полюбоваться местными пейзажами. Индустриализация еще не коснулась этих земель, на водопадах еще не построены плотины, в лесу лишь изредка раздается топор дровосека, и даже на свободно бегающих зверей никто не охотится. Это, кстати, зря – я был весьма недоволен, когда мои лучники не смогли подстрелить оленя. Так и остался город без оленины. Что ж, у каждой игры свои условности.
Зато в The Settlers: HoK отлично проработана система награждения игрока за возведение новых зданий. Каждая постройка – это не просто домик, выполняющий функцию, а мини-спектакль. Сетлеры обожают трудиться на свежем воздухе, чтобы мы могли посмотреть, как ученые рисуют на грифельных досках, мастер прессует из глины кирпичи, работники лесопилки разделывают бревна на доски, а солдаты отрабатывают приемы боя на чучелах. По сравнению с этими представлениями битвы в игре – просто беспорядочные свалки дерущегося сброда. Однако, по крайней мере, у лучников хватает ума не лезть в гущу боя, да и боевые порядки существуют хотя бы номинально.
Но все-таки не в сражениях суть. Settlers – не Alexander и не Total War. Люди могут воевать между собой, но Богу незачем убивать людей. Кто же в противном случае будет в него верить? ■

Охрана труда в допрофсоюзную эпоху

Главное в Settlers – моральное благополучие граждан, которое в игре называется motivation. Если им нечего есть, негде или некогда спать – мотивация падает, и вместе с ней обрушивается производительность труда. Безропотно служат только крепостные-серфы, а приходящие со всего света работники требуют человеческих условий и заботливого отношения. Как-то, например, я заставил ученых трудиться круглосуточно, чтобы быстрее закончить важное исследование. В результате, доведя дело лишь до половины, работники умственного труда в полном составе дезертировали из университета и заперлись в своем домике.



НАБЛЮДАЯ ЗА ПРОИСХОДЯЩИМ ИЗ ГЛАЗ СОКОЛА ДАРИО, ВЫ МОЖЕТЕ, КАК НИ СТРАННО... УВИДЕТЬ САМОГО СОКОЛА.

ТА САМАЯ СЦЕНКА, ГДЕ ЭРЕКА ПРИНИМАЮТ ЗА ДАРИО. ТОЛПА БОЙЦОВ СЦЕНАРИЕМ ТОЖЕ НЕ ПРЕДУСМАТРИВАЛАСЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Legi
legi@mail.com

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG / space sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 933 МГц, 512 Мбайт RAM, 2.93 Гбайт HDD, 3D-ускоритель(32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://starwarsgalaxies.station.sony.com

Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

Не прошло и полтора, как онлайновая RPG Star Wars Galaxies дотянулась до звезд. Да здравствуют космические баталии на X-Wing'ах!

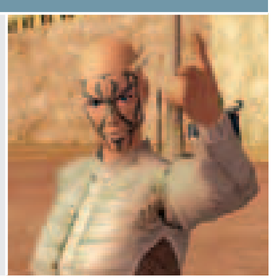
С момента запуска Star Wars Galaxies: An Empire Divided разработчики внесли в эту MMORPG множество изменений. Были добавлены транспортные средства, ездовые животные и новые подземелья. Игроки получили возможность строить собственные города и становиться Джедаями... Но почти каждый критик считал своим долгом заметить, что только Sony Online Entertainment смогла сделать «Звездные Войны» без звезд и космоса. Слава богу, с выходом add-on'a Jump to Lightspeed этот недостаток был исправлен.

Впрочем, оригинальная Star Wars Galaxies и без того противоречила учению Джорджа Лукаса. Jump to Lightspeed не только не приблизил проект к знаменитой киносаге, но и но и еще больше отдалил их друг от друга. Например, в тот исторический период, который освещается в дополнении, на TIE Fighter'ы нельзя было ставить энергетические щиты. В игре же, наоборот, можно, причем почти на любой космический корабль. В чем причина подобных вольностей, понять нетрудно – в угоду геймплею разработчики идут и не на такие «преступления», и фанаты, конечно, будут недовольны. Однако давайте обо все по порядку.

Космические бои – соль Jump to Lightspeed, – как и было обещано, здорово напоминают сражения из X-Wing vs. TIE Fighter. Они динамичны, красивы и сами по себе любопытны. Описывать их смысла нет, лучше посмотрите на скриншоты. Правда, чтобы получить доступ к высокоуровневым кораблям, вам придется выполнить множество однотипных и занудных миссий, которые сильно портят впечатления от ярких космобаталий. Хорошо, хоть сценаристы постарались: тексты заданий интересны, не лишены юмора и буквально пропитаны духом «Звездных Войн». А история, рассказываемая в add-on'e, захватывает с первых же мгновений. Но вот незадача – сюжетные миссии довольно быстро заканчиваются и приходится заниматься затянутыми Duty Missions или выискивать в космосе достойных противников – как NPC, так и других игроков. Выполнение сложносоставных заданий (тех самых Duty Missions) – дело откровенно скучное и монотонное. Учитывая, что опыта дают за них немного, получение очередного звания (без которого нельзя взять более продвинутый корабль) превращается в муку. В последнее время разработчики пытаются исправить положение путем добавления

Star Wars Galaxies и Station Access!

Начиная с февраля этого года пользователи Star Wars Galaxies смогут присоединиться к программе SOE Station Access. Эта программа является по сути глобальной подпиской на проекты Sony Online Entertainment и дает право играть в EverQuest II, EverQuest, EverQuest Online Adventures, EverQuest Macintosh Edition, Planetside, Infantry Online, Cosmic Rift и Tanarus всего за $21.99 в месяц. За коробки, правда, придется заплатить отдельно.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Звездное пространство необычайно красиво, а бои на космических кораблях динамичны и интересны. Пилотами легко могут стать и зеленые новички, и ветераны.

Минусы:
Большое количество однотипных заданий, масса несоответствий вселенной «Звездных Войн», некоторая несбалансированность, чрезмерный уклон в сторону командной игры.

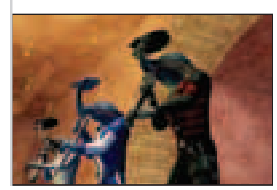
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

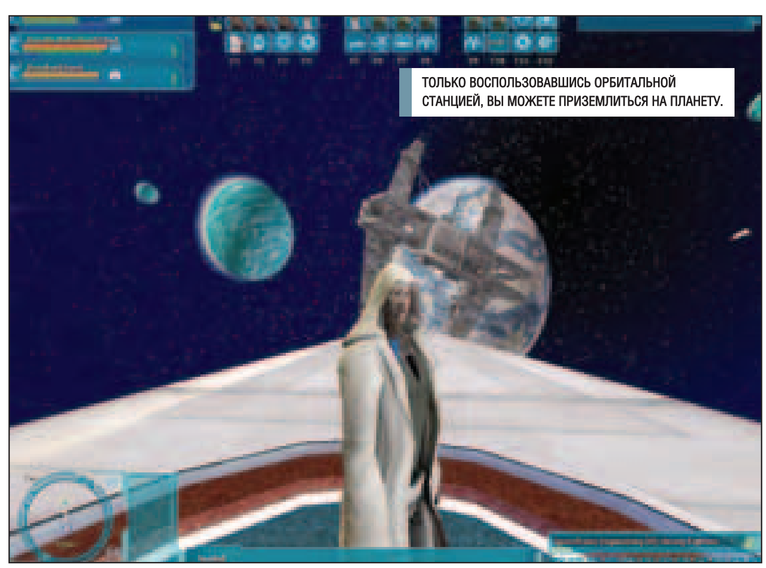
Наше резюме:
Первая и пока единственная игра, совмещающая принципы MMORPG и космического симулятора.

Что осталось за кадром?

Помимо космических сражений в списке добавлений, привносимых в игру add-on'ом, числятся две дополнительные расы Ithorian и Sullustan, а также профессия кораблестроителя (Shipwright). Увы, публика их не оценила. Для рас нет толковой брони, а полезность новоиспеченного специалиста невысока: на космических кораблях почти ничего не ломается, поэтому годится он только на роль поставщика ракет.



ВРАГИ СОЖГЛИ РОДНУЮ ХАТУ!.. ОСТАНКИ ИМПЕРСКОЙ БАЗЫ В ПЕСКАХ ТАТУИНА.

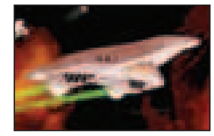


ТОЛЬКО ВОСПОЛЬЗОВАВШИСЬ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИЕЙ, ВЫ МОЖЕТЕ ПРИЗЕМЛИТЬСЯ НА ПЛАНЕТУ.

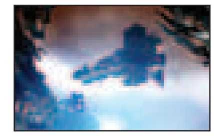
ЛЕГКИЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ ХАТОВ – ОДИН ИЗ КОРАБЛЕЙ, СОЗДАННЫХ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ADD-ON'А, – ЗАХОДИТ НА ЦЕЛЬ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Jumpgate

ХУЖЕ, ЧЕМ


EVE Online

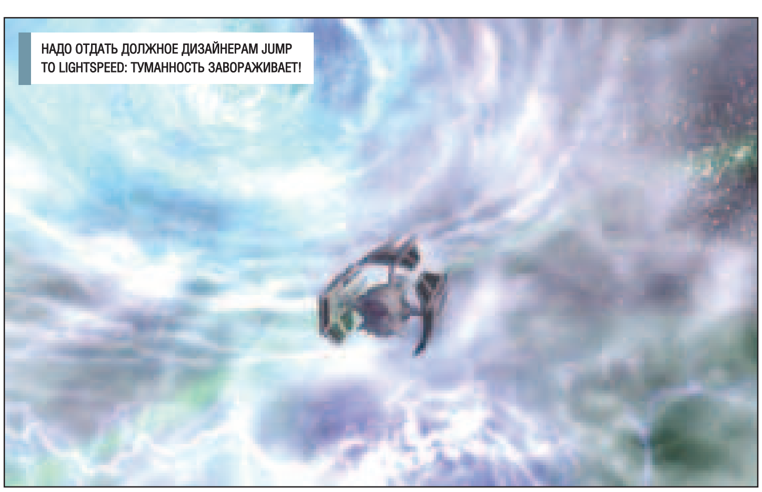
дополнительных миссий, за которые помимо опыта можно еще получить награду в виде уникальных компонентов, доступа к «закрытым» космопортам и так далее.

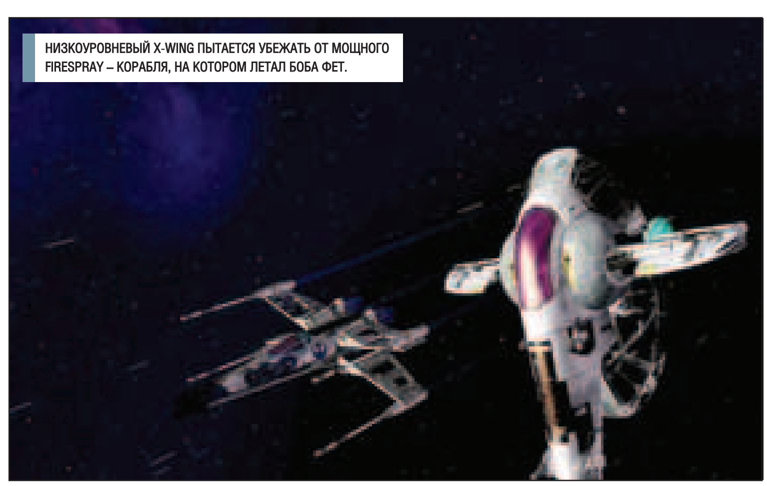
Вообще, с самого начала игры чувствуется сильный уклон в командные бои, и я не могу записать это в достоинства проекта. Мало того что не всегда удается быстро найти соратника, готового потратить пару часов на совместное изничтожение толп X-Wing'ов или TIE Fighter'ов, так еще и любая ошибка приводит к провалу серии заданий. В пылу битвы грохнули корабль, который надо было захватить? Считайте, что пару часов потеряли...

Отдельного упоминания заслуживает режим PvP (Player vs Player). Здесь, как и в большинстве космосимов, решающим фактором является наличие классного оборудования на вашем корабле, а навыки и прокачанность персонажа не так важны в сражениях против других игроков. Ситуация, когда вы на расхлябанном, но правильно укомплектованном суденышке уничтожаете, например, TIE Advanced, вполне вероятна. Веское слово может сказать и ваша фракция: восстановление щитов или увеличение повреждения оружия имеют, естественно, немаловажное значение. Портят впечатление только дурацкие ограничения, оставшиеся со времен оригинальной Star Wars Galaxies. Так, например, вам не удастся наказать повстанца, который у вас под носом расстреливает имперские корабли. Сначала необходимо «объявить» (Overt) себя на станции, а уже потом лететь искать такого же «объявленного» врага. Погружению в игру, как вы сами понимаете, это не способствует.

Почти каждый критик считал своим долгом заметить, что только компания Sony Online Entertainment смогла сделать «Звездные Войны» без звезд и космоса.

Add-on нельзя назвать ни удачным, ни провальным. Он интересен в основном постоянным пользователям Star Wars Galaxies. Любителям космических сражений, относящимся без излишнего пиетета к «Звездным Войнам», можем посоветовать обратить взор на Eve Online. Впрочем, как ни крути, Jump to Lightspeed наилучшим образом представляет самый амбициозный и самый спорный проект, посвященный знаменитой вселенной. ■


НАДО ОТДАТЬ ДОЛЖНОЕ ДИЗАЙНЕРАМ JUMP TO LIGHTSPEED: ТУМАННОСТЬ ЗАВОРАЖИВАЕТ!


НИЗКОУРОВНЕВЫЙ X-WING ПЫТАЕТСЯ УБЕЖАТЬ ОТ МОЩНОГО FIRESPRAY – КОРАБЛЯ, НА КОТОРОМ ЛЕТАЛ БОБА ФЕТ.

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net

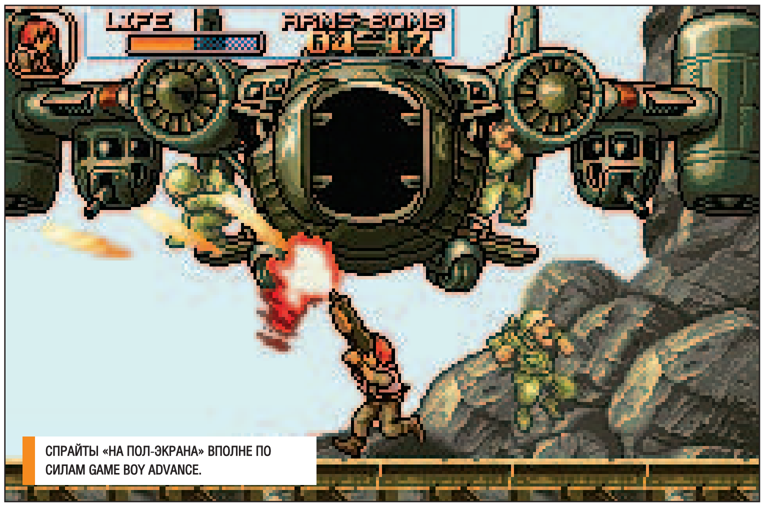
ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	scrolling shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ignition Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	SNK Playmore
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.snkneogeousaconsumer.com/game_metalslug.php

Metal Slug Advance

Маленькая порция чистейшего экшна обрадует всех поклонников сериала.

Каждый, кто интересовался сайд-скроллинговыми двухмерными шутерами, просто обязан знать о Metal Slug. Этот сериал лидирует в жанре уже без малого десять лет. Бьющий через край драйв, обилие черного юмора, большие пушки и матерые боссы – все это сделало его узнаваемым и популярным, и сейчас было без особых потерь перенесено на карманную консоль. Достижение? Еще какое! Сюжет? Забудьте! Получите двух персонажей на выбор и распишитесь. Нет, никакого мультиплеера в комплекте не предусмотрено. Что делать? Да все то же – истреблять врагов и освобождать пленных. Благодарные заложники не преминут поделиться барахлом: оружием или провизией. А пушки-то – просто загляденье: дробовик, тяжелый пулемет, гранаты, коктейли Молотова, ракетница – все любимцы публики, как на подбор! Ну а если в танк забраться – то, право, наступает райское житье: тут и броня мощная, и пулеметы с бесконечным боезапасом, и из главного калибра пострелять дадут. Ве-се-ло!


СПРАЙТЫ «НА ПОЛ-ЭКРАНА» ВПОЛНЕ ПО СИЛАМ GAME BOY ADVANCE.

Metal Slug Advance (далее – MSA) – не порт, это вполне самостоятельная игра, имеющая несколько отличий от аркадных прародителей. Во-первых, упразднена система очков. Во-вторых, добавлена линейка жизненной энергии – и теперь персонажи не будут отдавать концы с одного попадания. В-третьих, игроку выданы бесконечные continue. В-четвертых, введена система карт: во время игры можно получить (от пленников, например) различные карты, большинство которых предназначено для коллекционирования (чтобы проходить игру по второму разу было веселее), хотя некоторые из них одарят вашего персонажа новыми возможностями.

А с продолжительностью у MSA туго. Всего пять уровней, которые при сноровке можно пройти меньше чем за час. Свою роль, конечно, играет и сложность, весьма высокая для малознакомого с Metal Slug игрока. Но опытные геймеры справятся с MSA одной левой и пожалуются на легкость и быстроту прохождения. Коллекционирование карт тоже не создает серьезной мотивации для возвращения к игре, увы.

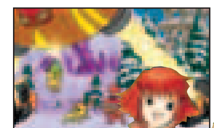
Зато визуально MSA прекрасен. Красочные задники, отлично анимированные спрайты и обильные спецэффекты – все прелести оригинальной графики чудесным образом перенесены на GBA. Великолепно подходящая к игровому процессу музыка и звуковые эффекты дополняют картину: MSA явила нам лучший переход с игровых автоматов на портативные приставки. А это нельзя не отметить. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Contra Advance

НА УРОВНЕ


Alien Hominid

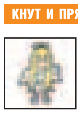
ВЕРДИКТ

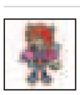
НАША ОЦЕНКА: 7.5

★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Дебют серии на GBA удался на славу.

КНУТ И ПРЯНИК


Плюсы:
Отлично воспроизведенная атмосфера серии, грамотный дизайн, хорошие уровни.

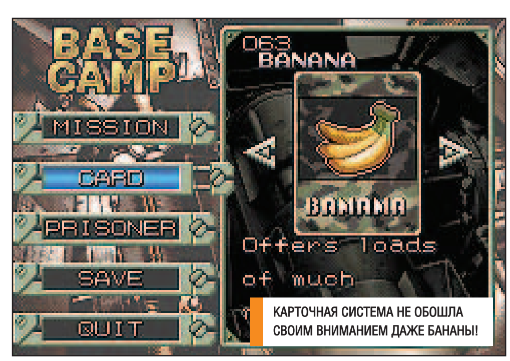

Минусы:
Высокая сложность, малая продолжительность, странная система карт, отсутствие мультиплеера.

All the Small Things

Metal Slug Advance лишена многих незначительных, но, тем не менее, милых сердцу фич, присущих предыдущим играм серии. Так, здесь вы не сможете переесть и ожиреть, не сможете превратиться в зомби или мумию. Досадно.

ЗАБИЛ СНАРЯД Я В ТУШКУ ДРУГА...

НЕДОЛГО ИМ ОСТАЛОСЬ АНЕКДОТЫ ТРАВИТЬ...



КАРТОЧНАЯ СИСТЕМА НЕ ОБОШЛА СВОИМ ВНИМАНИЕМ ДАЖЕ БАНАНЫ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru

Playboy: The Mansion

IMPORT REVIEW

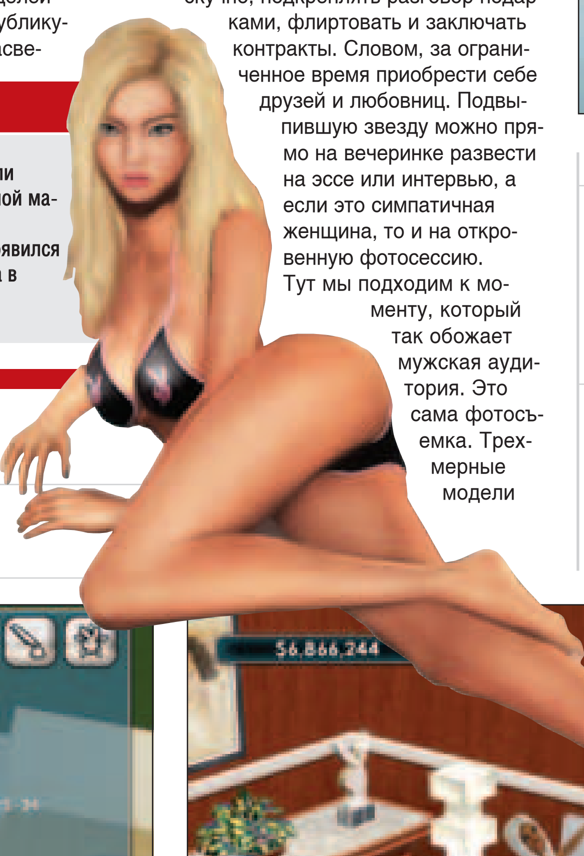
Этот особняк существует в реальности. Хозяин виллы – основатель крупнейшего эротического журнала. Его роль предстоит исполнить вам!

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	life sim / management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft (Европа) Arush Entertainment (США)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Cyberlore Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, HDD 1.5 Гбайт, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.playhef.com

Самая первая мысль, которая приходит в голову после запуска игры: «Ба, да это же add-on к The Sims 2!». А вот и нет! Playboy: The Mansion – самостоятельный продукт; просто разработчики предпочли не напрягаться, измышляя концепцию и дизайн. Потому меня не покидало чувство, что на экране – какой-то урезанный вариант «Симов». В том же стиле оформлены всплывающие меню, похожие графики указывают на желания и настроение персонажей. Только выполнено все это на примитивном уровне. Не симулятор, а «аркада жизни». Персонажам не нужно ни есть, ни спать, ни, пардон, нужду справлять.
Отчасти это оправданно: таким образом авторы сохранили равновесие между симулятором жизни и экономической составляющей. Даже знакомства и флирт служат здесь вполне определенной цели – сколачиванию капитала.
Вам достается роль создателя империи Playboy Хью Хефнера в самом начале его карьеры. Никому не известный парень по прозвищу Хеф основывает свой журнал, а дальше начинается немудреный tycoon. Чтобы издать очередной номер, нужно подготовить статью (да-да, именно одну), эссе, интервью, фоторепортаж, обложку и постер. Для этого необходимо нанять персонал (который будет сутками напролет торчать у вас в особняке) и моделей для съемки. Если в публикуемых материалах «засветятся» известные личности, а затронутые в журнале темы будут соответствовать интересам читателей, вы получите хорошую прибыль. И никаких вам издательских заморочек, никакой беготни по офисам. В общем, изучив Playboy: Mansion, вы вряд ли поймете, почему редакция «СИ» выжата как лимон.
Собственно, за пределы особняка и выйти-то нельзя – Хеф сидит в нем, как под домашним арестом. Единственная возможность завести с кем-то знакомство – это собрать вечеринку. Тут и начинается самое интересное. Гостей надо всячески ублажать, следить, чтобы им не было скучно, подкреплять разговор подарками, флиртовать и заключать контракты. Словом, за ограниченное время приобрести себе друзей и любовниц. Подвыпившую звезду можно прямо на вечеринке развести на эссе или интервью, а если это симпатичная женщина, то и на откровенную фотосессию.
Тут мы подходим к моменту, который так обожает мужская аудитория. Это сама фотосъемка. Трехмерные модели



Кое-что на десерт

- Самый толстый номер «Плейбоя» вышел в 1979 году. В нем было 414 страниц.
- Самые популярные имена моделей: Сьюзен, Виктория и Дебора. Средний возраст – 22 года.
- Рост самой высокой модели «Плейбоя» 1.88 метра, самой маленькой – 1.23!
- Логотип в виде кролика появился во втором номере журнала в 1954 году.

КНУТ И ПРЯНИК

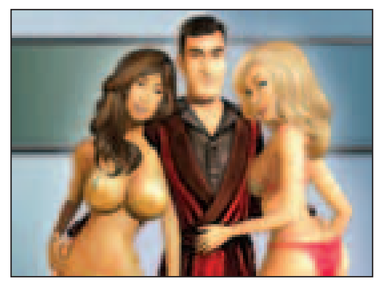
Плюсы:
Оригинальный режим фотосъемки, отличный саундтрек, неплохая экономическая часть игры, дополнительные материалы.

Минусы:
Сырой, недоделанный и однообразный геймплей со множеством логических неувязок, грубое копирование The Sims.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.5**

Наше резюме:
Еще одна игра из серии «почувствуй себя крутым». А также богатым плейбоем, окруженным пышногрудыми красотками.



АЛЬТЕРНАТИВА

МЕНЕЕ КРАСИВА, ЧЕМ

The Singles

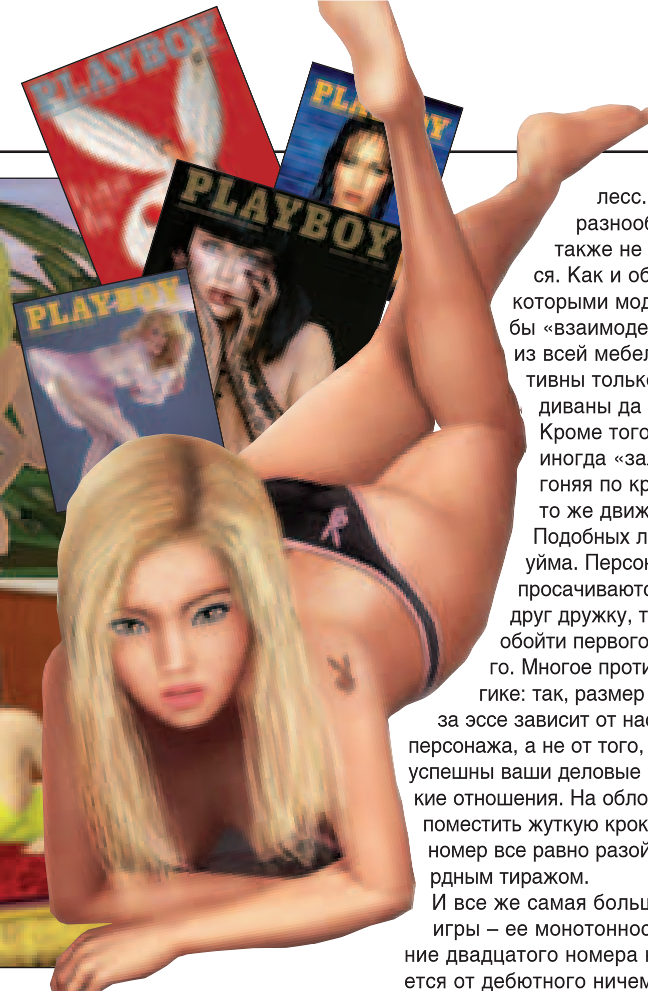
ХУЖЕ, ЧЕМ

The Sims 2

НЕ УДЕРЖАЛАСЬ И СОЗДАЛА СВОЕ ALTER EGO: КУПАЛЬНИК УЖ БОЛЬНО ПОНРАВИЛСЯ.

ИНТИМНЫЕ СЦЕНЫ – СУЩИЙ ЦИРК. ТОЛЬКО НЕ СМЕШНОЙ.

ДЕВУШКИ ПОЗИРУЮТ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ФОТОМОДЕЛЕЙ. ГЛАЗ РАДУЕТСЯ!



весьма неплохи: мило строят глазки и вообще ведут себя ничуть не хуже, чем их живые прототипы. Все парни, безусловно, оценят, как при смене поз колышутся груди и прочие прелести красоток. По всей видимости, ради этих эпизодов и создавалась игра. Но и тут не обошлось без проколов: белье, примеряемое барышнями, состоит из крупных пикселей. Поэтому некоторые фасоны (кстати, купальники там есть весьма симпатичные) смотрятся убого. Понятно, что без белья оно лучше, но максимум, чего вы добьетесь, это позирования топлесс. Особого разнообразия поз также не наблюдается. Как и объектов, с которыми модели могли бы «взаимодействовать»: из всей мебели интерактивны только кровати, диваны да кресла. Кроме того, модели иногда «залипают», гоняя по кругу одно и то же движение.

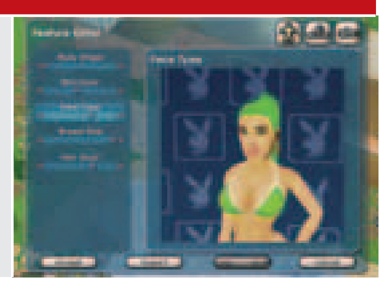
Любители жанра, безусловно, оценят, как приходят в движение все виртуальные прелести девушек.

Подобных ляпов в игре уйма. Персонажи то просачиваются сквозь друг дружку, то не могут обойти первого встречного. Многое противоречит логике: так, размер гонорара за эссе зависит от настроения персонажа, а не от того, насколько успешны ваши деловые или дружеские отношения. На обложку можно поместить жуткую крокодилицу, а номер все равно разойдется рекордным тиражом.

И все же самая большая беда игры – ее монотонность. Издание двадцатого номера не отличается от дебютного ничем, кроме размера получаемой прибыли. Знаменитости становятся все популярнее, а характер у них – все несговорчивей. Авторы пытались оживить игру за счет расширения круга знакомых, но все двенадцать миссий скроены по одному принципу: помири тех, закадри ту... Скучновато. Даже интимным сценам (сделанным в комическом стиле) разнообразия не хватает как воздуха. Но в конечном итоге расчет, с которым создавалась игра, оказался верным. Бренд Playboy входит в пятерку наиболее узнаваемых на планете. Чего еще надо для хороших продаж? И потом, для раскрутки применялась тяжелая артиллерия: в качестве одного из персонажей игры участвует Кармен Электра, не говоря о самом Хефнере. Как поется в одной песне: «Грудь навыкат, тело в дело – хай живе капитализм!» ■

По образу и подобию

В игре есть расширенный редактор персонажей. Менять можно все: одежду, аксессуары, цвет волос и кожи. На выбор предлагается два типа строения тела: фигуристое и атлетическое. А вот с размером груди что-то у разработчиков не срослось: он залипает в двух крайних положениях: «ни фига себе наличие» или «ни фига себе отсутствие». Эти изменения касаются лишь внешности персонажей, и на такие их качества, как привлекательность, как ни странно, не влияют. Нельзя корректировать имидж только некоторым ключевым персонажам и себе: Хеф разгуливает по особняку в легендарном шелковом халате, даже если все гости в официальных костюмах.



ПРОСТО КРАСИВО. КОММЕНТАРИИ ИЗЛИШНИ.

В ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛАХ – ИСТОРИЯ ЖУРНАЛА. С КАРТИНКАМИ.

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · N-GAGE

Автор:
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	N-Gage
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Barking Lizard
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	N-Gage

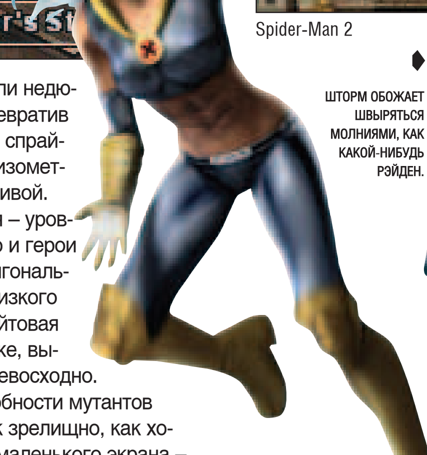
ОНЛАЙН:
http://www.activision.com

X-Men Legends

На моей памяти игры по мотивам «Людей Икс» всегда принадлежали жанру fighting. Времена меняются.

Консольные версии X-Men Legends красотой не блещут, зато сюжет просто загляденье! И не факт, что это правильный подход – если мутантов любят за их супер-способности, то почему бы не демонстрировать их в полной мере? Вариация X-Men Legends для N-Gage создавалась по тому же принципу, с заострением внимания на сюжете. Только распространяться о вселенной и истори супергероев мы не будем – все и так все знают, пересказывали друг другу тысячу раз.

Сумасшедшее действие начинается с FMV-ролика. В центре внимания – девушка Элисон, которая становится жертвой недобро настроенных мутантов. Как всегда вовремя прибывают люди Икс, чтобы остановить бесчинства. В итоге вы играете командой из четырех персонажей. Причем, позволяется вершить правосудие как с напарниками по мультиплееру (host или join), так и с управляемыми компьютером героями. Помимо Элисон (Магма) в вашей банде: Росомаха, Циклоп и Айсмен. Вы можете строить выстраивать отряд на свое усмотрение, выбирать предметы и специальные атаки. С продвижением по сюжету вы встретите других персонажей, которые с удовольствием примут участие в более сложных миссиях. Экшн-часть выражается в простом, даже очень простом beat-'em up, ролевая – всестороннее развитие героев: их силы, скорости, тела и сообразительности. Тело, пожалуй, важнее всего. От его состояния зависит количество хит-поинтов. Опыт традиционно накапливается с каждым убитым соперником.



Создатели проявили недюжинную отвагу, превратив трехмерную игру в спрайтовую бродилку с изометрической перспективой. Расчет оправдался – уровни грузятся быстро и герои не стали малополигональными объектами низкого разрешения. Спрайтовая анимация, к тому же, выполнена просто превосходно. Только суперспособности мутантов отображены не так зрелищно, как хотелось бы, но для маленького экрана – вполне приемлемо.

Порой можно запутаться, когда на экране мельтешат персонажи, особенно если среди них куча супостатов, выглядящих, как люди Икс. Один из выходов – правильно расставить героев...

В целом, получилась довольно приятная игра – по известной лицензии и умело приспособленная к особенностям и возможности N-Gage. ■

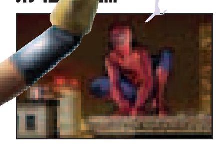
ШТОРМ ОБОЖАЕТ ШВЫРЯТЬСЯ МОЛНИЯМИ, КАК КАКОЙ-НИБУДЬ РЭЙДЕН.

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Pathway … ory

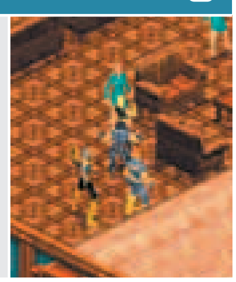
ЛУЧШ… ЕМ



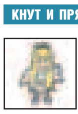
Spider-Man 2

Bluetooth multiplayer

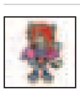
Реализация многопользовательской игры по bluetooth имеет важное значение для успеха проекта на N-Gage. Пока PSP и Nintendo DS не появились в Европе, N-Gage остается единственной портативной консолью с возможностью мультиплеерной игры. В X-Men Legends именно она наиболее интересна, так как представляет собой кооперативный режим — напоминает даже чем-то beat'em up в духе Golden Axe. Помните те времена? Они возвращаются.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Создатели бросили все силы на то, чтоб сохранить дух комиксов да закрутить сюжет посильнее. И не прогадали!



Минусы:
Сильно упрощенная боевая система очень быстро начинает надоедать. Создателям нужно было приложить к игре набор спичек, которые можно вставлять в глаза – чтобы не заснуть.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Поклонники X-Men придут, пожалуй, в полный восторг. Остальным рекомендовать игру побоимся — все-таки нужно быть в теме, чтобы не принять проект за несуразицу.

НЕСМОТРЯ НА ОБИЛИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ, ПОРОЙ НЕ ХВАТАЕТ ВИЗУАЛЬНОГО ПРАЗДНИКА. ЭТО ЖЕ ЛЮДИ ИКС!!

ЛОКАЦИИ ПРОРИСОВАНЫ ХОРОШО — МНОГИЕ МЕСТА ПОКАЖУТСЯ ЗНАКОМЫМИ ФАНАТАМ СЕРИИ.

СБОР ПРЕДМЕТОВ И БОНУСОВ ВО МНОГОМ ВЛИЯЕТ НА ВЕРОЯТНОСТЬ УСПЕШНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ ТОГО ИЛИ ИНОГО УРОВНЯ.

"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, 101 десантный полк
BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30
"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004
UBISOFT
gearbox software
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Автор:
Юрий Воронов
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami Computer Entertainment Tokyo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/gs/rumbleroses

Rumble Roses

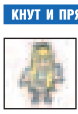
За что мы любим Dead or Alive? За боевую систему, за многоуровневые арены? Нет, за красивых девушек в откровенных нарядах!

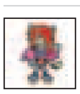
О том же самом думали и разработчики из Konami, когда создавали свою новую игру Rumble Roses. Но копировать напрямую Dead or Alive было бы весьма глупо. Поэтому в Konami пошли обходными путями. Делать файтинг, в котором самые интересные части тела девушки показывают во всей красе только в конце боя, а остальное время играют в Tekken. Зачем? Есть же такое замечательное шоу, как реслинг и весьма популярные игры о нем. Тут нет никаких сложных комб, джаглов, сайдстепов и прочей ерунды из серьезных файтингов. Зато есть кривляние перед публикой, экстравагантные персонажи и море захватов и болевых приемов. То, что нужно для файтинга с девушками.
И знаете, я полностью одобряю выбор разработчиков, не нужен нам новый DoA, нам нужен красивый WWE, в котором все персонажи – девушки! И плюсов у такого расклада просто море.
В реслинге выход на арену – не появление из-за экрана и бросание пары слов врагу, что вы, фу, какая безвкусица. Здесь это чуть ли не основная часть шоу! И Rumble Roses пользуется этим по полной программе. Ведь в игре десять основных бойцов и столько же их альтернативных версий, что в итоге выливается в двадцать полноценных персонажей. Со своими приемами и появлением на ринге. И сделано это для каждой героини самым эффектным образом, с шиком, блеском, фантазией и обязательной демонстрацией всех прелестей. Камера не стыдится делать наезды и показывать хорошие ракурсы, все как надо.

ИЗНАЧАЛЬНО В ИГРЕ ОТКРЫТО 10 ПЕРСОНАЖЕЙ, ОСТАЛЬНЫЕ СТАНОВЯТСЯ ДОСТУПНЫ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ РЕЖИМА STORY.

Не падает лицом в салат и геймплей. Все как в самых лучших играх о реслинге: захваты, болевые приемы, фантастические по красоте броски. Наносим удары «квадратом», входим в клинч и делаем броски с болевыми «треугольником». Есть здесь и перехваты, и использование канатов с их креплениями в бою. Все отполировано и доведено до золотого состояния, когда играть так же интересно, как и смотреть на происходящее. А посмотреть здесь есть на что, поверьте мне. Местные девушки творят такое, чему позавидует и сам «The Rock». Коронные приемы многих реслеров из WWE здесь просто – обычные болевые! Представляете, что делают героини во время проведения своих суперов, которых по три на каждую из них! Просто сложно описать словами, какие позы они принимают и что они творят! Ведь не забывайте, играем-то мы девушками, а не перекачанными, объевшимися стероидов потными мужиками. И все приемы они выполняют с грацией и пластикой, не забывая о том, чем нужно привлекать зрителя. Не забывает об этом и камера, показывая во время удержаний и болевых приемов не спины и не канаты, а самые хорошие ракурсы хитросплетения тел.

КНУТ И ПРЯНИК + -


Плюсы:
Очень горячие девушки, отличная графика и анимация, достойный геймплей, а какие здесь есть костюмы!

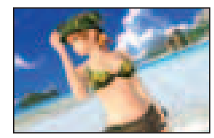

Минусы:
Мало, всего очень мало! Мало игровых режимов, арен, костюмов. Игры приедается, хоть и смотреть на нее очень приятно.

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

WWE Smackdown! vs. Raw

ХУЖЕ, ЧЕМ

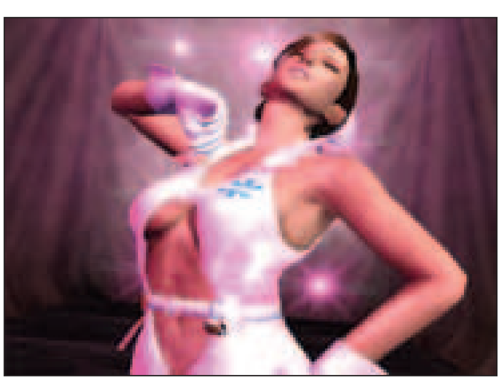

Dead or Alive: Ultimate

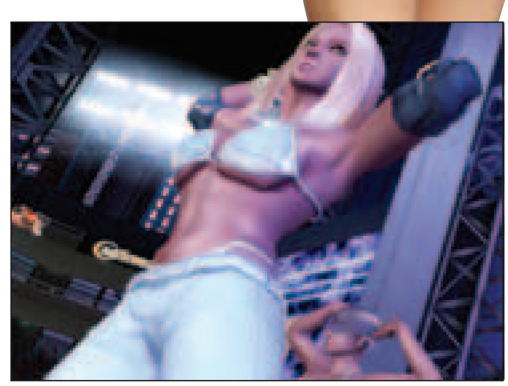
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

Наше резюме:
Самый красивый реслинг с сексуальными барышнями и весьма хорошим геймплеем.

В РЕЖИМЕ STORY, ДЕВУШКИ ДЕРУТСЯ В КУПАЛЬНИКАХ ТОЛЬКО НА ПЛЯЖЕ В ГРЯЗИ, НО В ОДИНОЧНЫХ БОЯХ ВАМ НИКТО НЕ МЕШАЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИХ И НА ОБЫЧНЫХ АРЕНАХ. БИКИНИ, КСТАТИ, ДЛЯ КАЖДОЙ ГЕРОИНИ ПО ДВА.

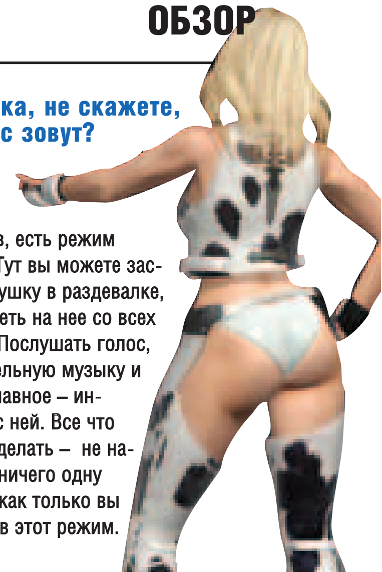


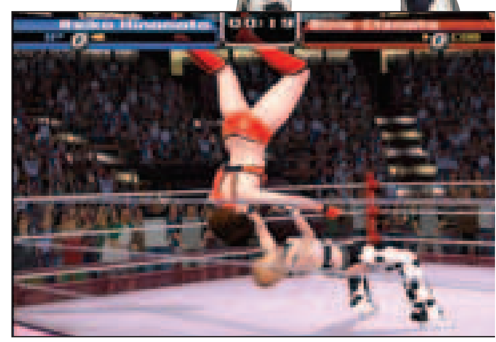


ANASTHESIA ДЕЛАЕТ СВОЙ КОРОННЫЙ ПРИЕМ, ПОСЛЕ НЕГО У СОПЕРНИЦ НЕ ОСТАЕТСЯ НИ ШАНСА НА ПОБЕДУ. НО ЧТОБЫ ЕГО СОВЕРШИТЬ, НУЖНО ПОЛНОСТЬЮ НАБРАТЬ ИНДИКАТОР С СЕРДЕЧКОМ.

Девушка, не скажете, как вас зовут?

В игре помимо боевых режимов, есть режим Gallery. Тут вы можете застать девушку в раздевалке, посмотреть на нее со всех сторон. Послушать голос, вступительную музыку и самое главное – интервью с ней. Все что нужно сделать – не нажимать ничего одну минуту, как только вы зайдете в этот режим.



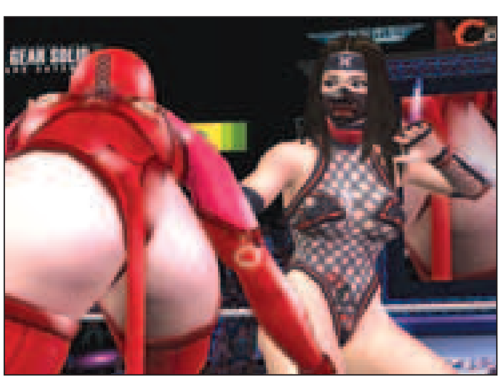


Ну и, конечно же, не было бы все это так великолепно без отличного графического движка и не менее отличной анимации. Ведь если у девушки грудь состоит из десяти полигонов, а ноги похожи на сломанную табуретку, с какого ракурса их ни показывай, смотреть страшно. Но на этот раз нам повезло – графика в игре просто шикарная. Полигонов на девушек не жалели, ни на лица, ни на все остальное. Грудь у всех плавно покачивается, юбки приподнимаются. Анимация добротная и радующая глаз, особенно в импровизированных появлениях наших героинь на ринге. Но и в самом бою переход между фазами анимации плавный, кадров никто не выкидывал, все выглядит очень натурально.

Почему же тогда при всех своих плюсах игра получила такую оценку? Потому что разработчики увлеклись моделированием брелочков и рюшечек на костюмах героинь и забыли, что есть и другие составляющие успеха, как это ни печально. Режимов игры всего два – одиночные бои и story. Сюжет во втором хоть для каждой героини и свой, но жутко банальный и глуповатый. Арен в игре всего-навсего четыре штуки! Одна из них – пляж, на котором девушки дерутся в грязи, но кроме возможности испачкать тело, бои на этой арене не отличаются вообще ничем! Топить никого нельзя, швыряться и брызгаться грязью – тоже. Костюмов на каждую девушку – четыре, два бикини для «грязевых процедур» и два костюма для стандартных боев. Но вот отличаются они между собой зачастую только цветом. А какие голоса у многих героинь страшные! Когда девушка-ниндзя заговорила почти басом, я чуть со стула не упал. Предупреждать же надо! Хотя в итоге – игра все же удалась. Хороший геймплей, красивые девушки, отличная графика, ради этого стоит расстаться с пятьюдесятью «мертвыми президентами». И с нетерпением ждать второй части, где будет больше девушек, больше арен, больше костюмов, больше игровых режимов и добротный сюжет. ■

Как завоевать титул чемпиона?

Вначале кажется, что кроме режима Story ничего интересного у игры нет. Но и в режиме Exhibition кроется одна интересная штука. Во время боя с компьютером или своим другом можно выставлять специальные задания на матч – сделать пять удачных перехватов, выполнить все суперприемы, победить, нанося повреждения сопернику в строго определенную часть тела. Называется это – система VOW. У каждой героини есть линейка face/heel и, выполняя разные задания, мы заполняем ее в одну из сторон. Когда героиня на 100% face или heel, она может претендовать на чемпионское звание. После его получения для нее открывается режим Gallery.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GMX Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Object Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 128 Мбайт RAM, 1.6 Гбайт HDD, 3D-ускоритель (4 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://eng.objectgames.com/soe

Seal of Evil (Печать зла)

Китайская экзотика на экранах ваших(?) мониторов. Прекрасная иллюстрация того, как надо и как не надо делать action/RPG.

Китайские игры не шибко привечают в нашей стране, да и в мире они особой славы не снискали. Что неудивительно, ведь многочисленный и очень гордый народ делает первые робкие шажки в игровой индустрии. В 2002-ом китайская студия Object Software «осчастливила» нас весьма посредственным Diablo-клоном Prince of Qin и с упорством, достойным лучшего применения, продолжила копать в том же направлении.

Новое творение компании – Seal of Evil – опять-таки зиждется на исторических фактах из жизни средневекового Китая и все так же эксплуатирует ролевую систему, основанную на противопоставлении пяти элементов стихий – воды, земли, огня, дерева и металла. На первых минутах игры сердце радостно взыграло. Кажется, что разработчики написали многотомный трактат по Diablo и похожим проектам: почти все ключевые особенности action/RPG заботливо перенесены в Seal of Evil, а интерфейс и вовсе выглядит чуть ли не образцово-показательным. Пять классов персонажей, уникальные навыки для каждого из них и уберспособности (последние активируются редко, зато превращают героев в «машины смерти»), система создания любых

вещей из подручных материалов, наборы предметов – здесь есть все, что нужно игре этого жанра, и даже немного больше.

Но через полчаса мучений все добродетели игры гибнут под ворохом мелких и крупных погрешностей. И без того слабый, прямолинейный сюжет убивают коряво переведенные на английский диалоги и ужасная озвучка. Радость от путешествий по большому миру омрачают глупые почтово-поисковые квесты и не менее тупые монстры. Управление портит AI, который не в состоянии «подсказать» героям, что палить атакующими заклинаниями во врагов сквозь дерево бесполезно.

Из геймплея могла получиться конфетка, но в результате игровой процесс описывается одним словом: «Скучно!». Вот типичная зарисовка. Герои, обученные, как и в Dungeon Siege, без понуканий язвить противников, специально «прогоняются» через всю карту, нашпигованную монстрами. Затем, предоставленные сами себе, ваши подопечные безропотно рубят на мясо десятки созданий, неспособных снять с них хотя бы половину очков жизни. Вам в это время лучше выпить чашечку кофе, ибо, глядя в двадцатый раз на месиво в центре экрана, можно ненароком заснуть.

И все же Seal of Evil – это не китайский ширпотреб. Разработчики явно старались, но дотянуть игру до приличного уровня не смогли. Вся надежда на патчи и «Новый Диск», локализующий игру в России. Думается, что толковый перевод и хорошая озвучка смогут оживить этот не самый плохой, в общем-то, проект. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ

Prince of Qin

ХУЖЕ, ЧЕМ

Diablo 2

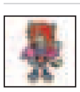
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ 5.0

Наше резюме:
Китайские разработчики никак не могут ухватить за хвост суть диаблоподобных игр. Там, где надо «весело и лихо», у них получается «медленно и печально».

КНУТ И ПРЯНИК + -

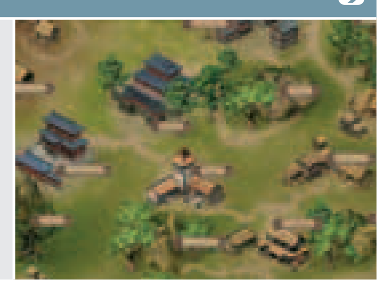
Плюсы:
Удобный интерфейс, возможность создания предметов, необычная ролевая система.



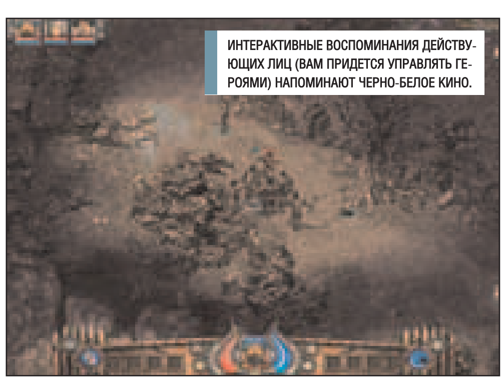
Минусы:
Прямолинейный сюжет, ужасающее качество диалогов, однообразие и монотонность геймплея.

Где карта, Билли?

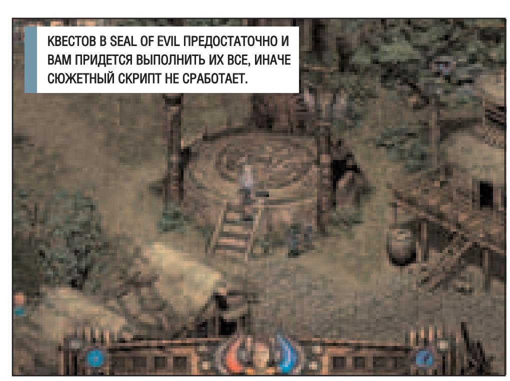
Локальная карта в Seal of Evil, как и положено, включается по кнопке Tab, а вот глобальную обнаружить в игре не удалось. Зато нашлась она на официальном сайте проекта. Впечатлиться масштабами мира Seal of Evil можно по адресу http://www.objectgames.com/soe/links/strategy.asp.



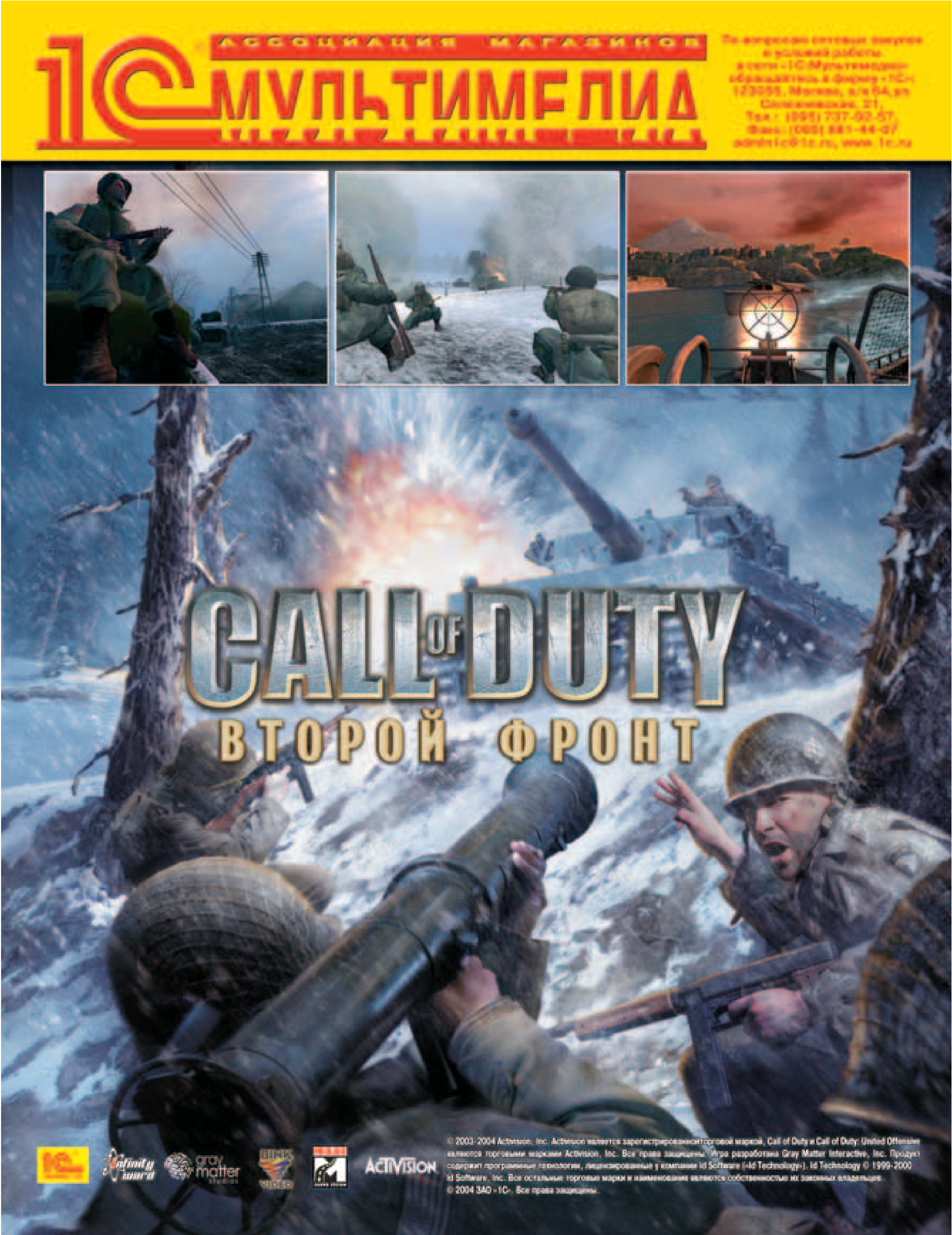
ЗМЕИНЫЙ КОРОЛЬ, НАПРИМЕР, КУСАЕТСЯ, КАК ВСЕ ГАДЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ВМЕСТЕ ВЗЯТЫЕ.



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ (ВАМ ПРИДЕТСЯ УПРАВЛЯТЬ ГЕРОЯМИ) НАПОМИНАЮТ ЧЕРНО-БЕЛОЕ КИНО.



КВЕСТОВ В SEAL OF EVIL ПРЕДОСТАТОЧНО И ВАМ ПРИДЕТСЯ ВЫПОЛНИТЬ ИХ ВСЕ, ИНАЧЕ СЮЖЕТНЫЙ СКРИПТ НЕ СРАБОТАЕТ.



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07,
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
CALL OF DUTY
ВТОРОЙ ФРОНТ
ACTIVISION
© 2003–2004 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой, Call of Duty и Call of Duty: United Offensive являются торговыми марками Activision, Inc. Все права защищены. Игра разработана Gray Matter Interactive, Inc. Продукт содержит программные технологии, лицензированные у компании Id Software («Id Technology»). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Racjin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.square-enix.com/games/FMA/

Fullmetal Alchemist & the Broken Angel

Целый год мы сопереживали братьям Элрикам. Продолжение истории объявится только летом. Прикажете расставаться? Ни за что!

Первая «большая» игра под маркой Fullmetal Alchemist увидела свет еще в 2003 году. С локализацией для англоговорящей публики в Square Enix не торопились – редкий западный геймер заинтересуется таким проектом, не посмотрев одноименного сериала. Ныне компания FUNimation вовсю продвигает бренд в США, так что появление Fullmetal Alchemist & the Broken Angel (полное название NTSC-варианта) более чем закономерно и не должно кого-либо удивлять.

READY STEADY CAN'T HOLD ME BACK

Самый животрепещущий вопрос: что предлагает игра в плане сюжета? История будет интересна только тем, кто уже знаком с мангой или телесериалом, так как проект не является игровым переложением работы Хирому Аракавы. Действие разворачивается в поезде – мы наблюдаем Эдварда с Альфонсом, движущихся в направлении центрального города. Сначала можно подумать, что это их первое путешествие в гости к полковнику Мустангу, однако алхимики едут в сопровождении неотразимого майора Армстронга (не путать с величайшим джазменом земли американской), который им очень даже знаком, – следовательно, старший брат уже поступил в распоряжение армии и перешел в разряд государственных алхимиков. Локомотив подвергается атаке бандитов, как уже однажды было. Оставшиеся сомнения касательно связи предмета нашего разговора с аниме развеются с помощью видеороликов, снятых специально для игры, а не понадерганных из сериала. Пройдя еще немного, мы узнаем, что Элрики пока не встречались со своей наставницей во второй раз, – это означает, что игровые события берут начало не во время накала страстей оригинальной сюжетной канвы. Fullmetal Alchemist & the Broken Angel следует расценивать как самостоятельную историю из жизни горячо любимых героев. По мере прохождения игрок встречает как новых, так и уже знакомых персонажей, а отдельные сцены проливают крохотный лучик света на ряд «темных» моментов в аниме. Не сказать, чтобы в этом была какая-то особая ценность, зато поклонники, скорее всего, обрадуются.

READY STEADY GIVE ME GOOD LUCK

Если вы играли в Kingdom Hearts, вам будет несложно представить се-

Приключение. Номер. Два.

Мы только получили англоязычную версию игры полуторагодичной давности, а японские геймеры уже наслаждаются Fullmetal Alchemist 2: Akaki Elixir no Akuma. Сиквел на новом уровне продолжает дело первой части: благодаря cel-shading графика заметно улучшилась, интерфейс стал дружелюбнее, а геймплей оброс новыми элементами.

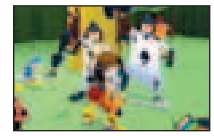
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Неплохой сюжет, чудно поставленные сцены и диалоги, уникальные видеоролики, зажигательные битвы, комфортное управление, красивая музыка.

Минусы:
Не всегда адекватная камера, не слишком разнообразный игровой процесс, вялая графическая составляющая, скучноватый дизайн локаций.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА



Kingdom Hearts

НА УРОВНЕ

Virtua Quest

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Даже если это ваше первое знакомство со вселенной Fullmetal Alchemist, игра имеет шансы понравиться – атмосфера и экшн восхитительны.

Интернет

Если вы серьезно заинтересовались всем, что связано с Fullmetal Alchemist, то вам – прямой путь на http://www.fullmetal-alchemist.com. Ресурс предлагает хорошую новостную ленту, анонсы серий, информацию о героях, доступную для скачивания мангу, сведения о готовящемся полнометражном фильме и многое-многое другое.

ЭД И АЛ. АЛ И ЭД. РАЗВЕ ДЛЯ ПОЛНОГО СЧАСТЬЯ НУЖЕН КТО-ТО ЕЩЕ?

АЛХИМИЧЕСКИЕ РЕАКЦИИ МОЛНИЕНОСНЫ И ЧЕРТОВСКИ ЭСТЕТИЧНЫ.

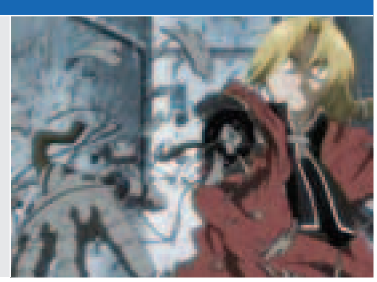
«ОРУЖИЕ» ВРОДЕ ИГРУШЕЧНОГО МОЛОТКА И МЫЛЬНЫХ ПУЗЫРЕЙ СМОТРИТСЯ НЕУМЕСТНЫМ – В АНИМЕ И МАНГЕ ВСЕ СХВАТКИ БЫЛИ ПРЕДЕЛЬНО СЕРЬЕЗНЫМИ.

бе местную концепцию геймплея – достаточно убрать одного NPC и ограничить свободу передвижения, сделав упор на безостановочное истребление всего движущегося. Полноценно игрок контролирует лишь старшего, Эдварда – Альфонс двигается и бьется самостоятельно, однако во всем слушается брата. Здоровенный доспех с душой четырнадцатилетнего мальчика охотно подставит плечо в трудную минуту: прикрыть напарника от пуль, пойти на таран по команде или провернуть мощный совместный спецприем – по его части. Эд-кун примечателен своими познаниями в области алхимии, на которые он неустанно опирается в самых разных ситуациях. Кроме диковинных боевых приемов, способности талантливого алхимика позволяют обращать одни объекты в другие. Молодое дарование сражается при помощи клинка, трансформируемого из протеза правой руки, но может сотворить себе целый арсенал: мечи, копье, кинжал, огнемет, бумеранг и еще целая плеяда самых невероятных гаджетов – к услугам цельнометаллического алхимика. У младшего братика орудия будут поувесистее – это видно хотя бы по рыцарской пике с гигантским бастардом. Предметам можно придавать свойства элементов, что замечательно разнообразит процесс вырезания неприятеля. Оба героя сражаются в высшей степени красиво – хоть записывай секретными бойцами в следующий Soul Calibur.

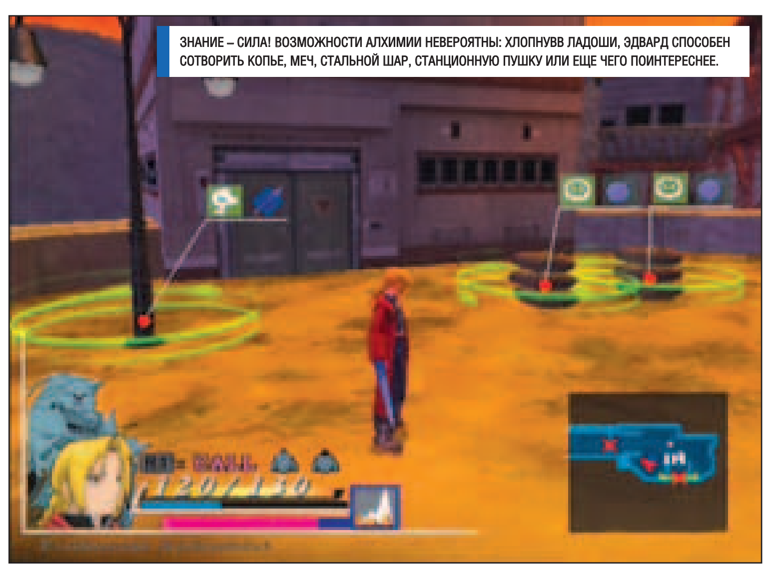
История будет интересна только знакомым с мангой или сериалом.

Сериал

Когда манги Fullmetal Alchemist было чуть больше двадцати глав, на студии Bones (RahXephon, Wolf's Rain) начались работы по съемке аниме-версии. Успех сериала можно было предсказать по одним только людям, задействованным в процессе: режиссер – Сэйдзи Мидзусима (Shaman King, Slayers Next), композитор – Митиру Осима (Legend of Crystania), дизайн персонажей – Йосиюки Ито (анимация Jin-Roh), аниматор – Кодзи Сугиура (Gunbuster). А ведь саундтрек записан Московским Международным Симфоническим оркестром, в то время как темы опенингов играли L'Arc~en~Ciel, Asian Kung-Fu Generation, Porno Graffiti и Cool Joke. Иными словами, Fullmetal Alchemist – живая классика.



В СРАЖЕНИЯХ С БОССАМИ БРАТЬЯМ ДОВЕДЕТСЯ ПРИБЕГНУТЬ КАК К НЕДЮЖИННЫМ ЗНАНИЯМ, ТАК И К ТИТАНИЧЕСКОЙ СИЛЕ.



ЗНАНИЕ – СИЛА! ВОЗМОЖНОСТИ АЛХИМИИ НЕВЕРОЯТНЫ: ХЛОПНУВ ЛАДОШИ, ЭДВАРД СПОСОБЕН СОТВОРИТЬ КОПЬЕ, МЕЧ, СТАЛЬНОЙ ШАР, СТАНЦИОННУЮ ПУШКУ ИЛИ ЕЩЕ ЧЕГО ПОИНТЕРЕСНЕЕ.

Карманная алхимия

В отличие от PS2, GBA достались вполне традиционные ролевые игры, без всяческих примесей экшна. 2D RPG с возможностью создания партии из трех героев, кучей сюжетных сцен и «полупошаговой» системой боя – разве чего-то не хватает? Англоязычных версий пока не существует, а жаль – у Bandai вышли неплохие соперницы Golden Sun.

ЭДУ И АЛУ ПОКАЗАЛОСЬ СТРАННЫМ, ЧТО ЗАХВАТОМ ПОЕЗДА РУКОВОДИЛ ЧЕЛОВЕК В АРМЕЙСКОЙ ФОРМЕ. РЕБЯТА ВЕЖЛИВО ИНТЕРЕСУЮТСЯ ПОДРОБНОСТЯМИ.

Говорящие картинки

Оригинальная манга Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi) – дебютное творение Хирому Аракавы – увидела свет в феврале 2002 года, в журнале Shonen Gangan. Лицензирована компанией Viz Communications для издания на территории США: релиз первого тома намечен на июнь текущего года.

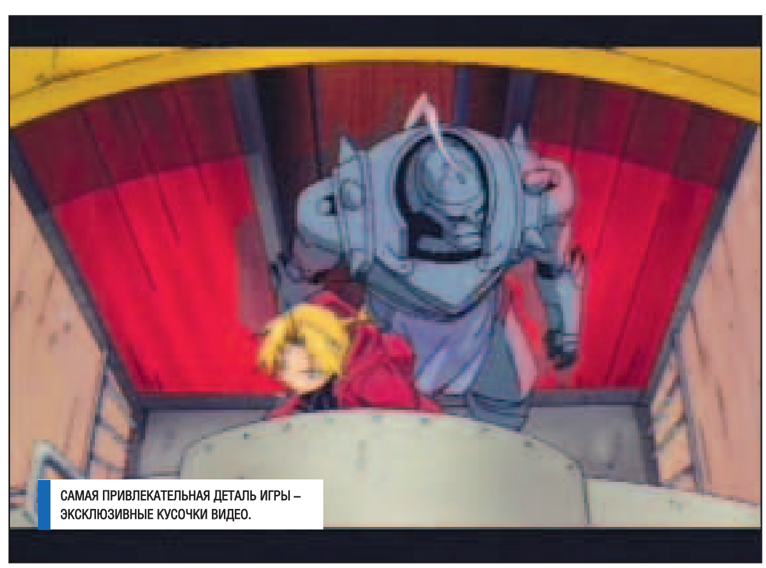
READY STEADY NEVER LOOK BACK

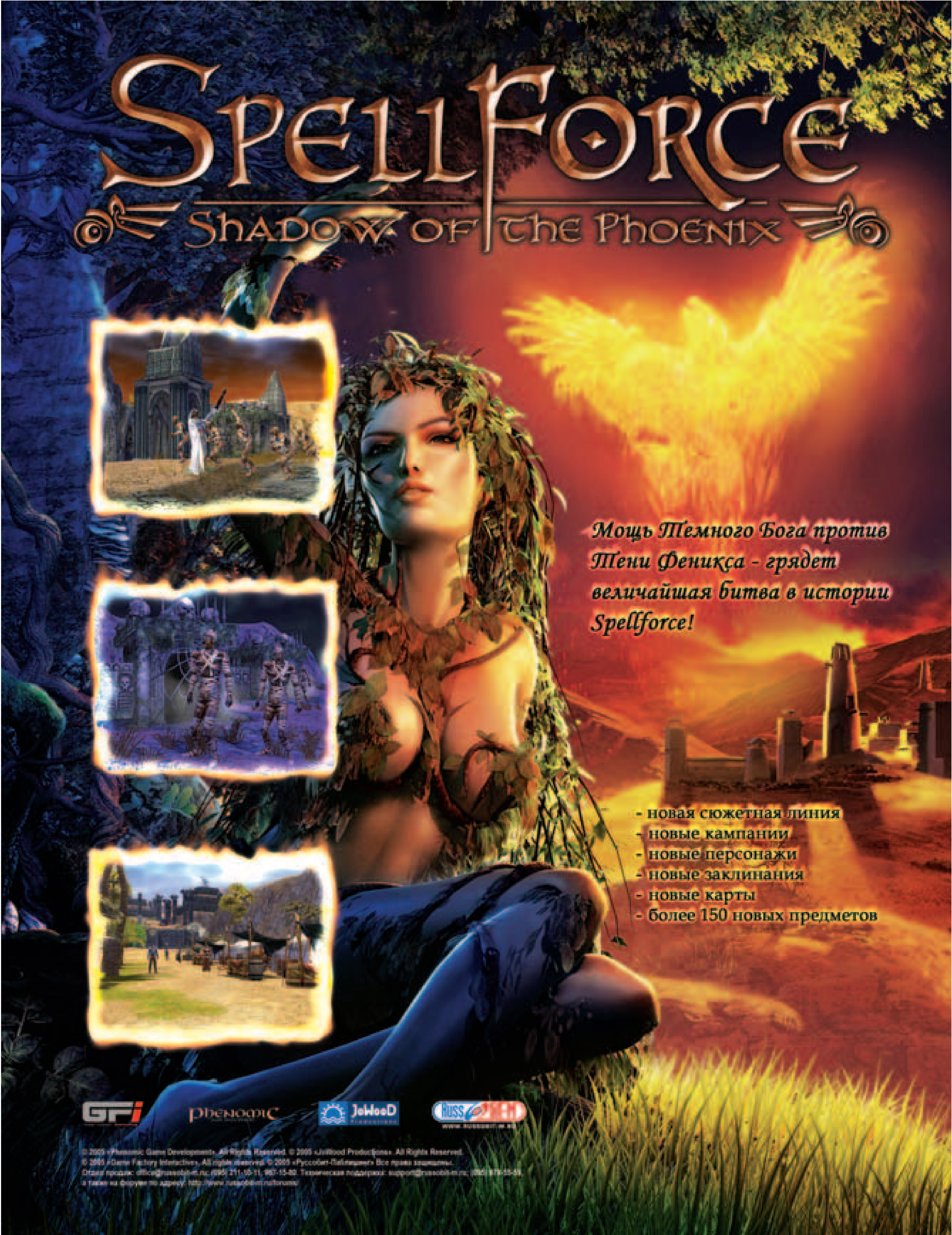
Но все же не битвами едиными живо детище Square Enix – в геймплее есть элементы платформера и тележка пазлов. При разработке львиная доля внимания была уделена боевому процессу, так что на других фронтах все не столь радужно. Из-за сильно ограниченной свободы передвижения прыгать по платформам почти не приходится, а «головоломная» часть не затруднит и младенца. Но это не столь существенно – гораздо хуже, что система «прокачки» неприлично проста, ибо заключается лишь в начислении очков характеристик. Никакого вам разучивания умений и прочих радостей RPG – реализован самый минимум. На первых порах может показаться неправильным, что геймеру позволено только рвать врагов в клочья, слоняться по локациям и бить боссов – здесь нет привычных прогулок по магазинам и домам жителей городов-деревень. Недочет с лихвой окупается, когда настает черед сюжетных сцен – с их помощью авторы передали изумительную атмосферу сериала. Не каждая игра по аниме-лицензии может похвастаться таким качеством.

READY STEADY GO

Трехмерные модели братцев-алхимиков удались авторам на «троечку» – Эдвард с Альфонсом узнаваемы, но ничего возвышенного о них, увы, не скажешь. Впрочем, противники исполнены куда хуже: угловатые, с мизерным количеством текстур, эти жутковатые фигурки напоминают о заре молодости Dreamcast. Окружающая среда в большинстве случаев слабо детализирована и немногоцветна, а сектора подземелий соревнуются в однообразии со своими аналогами из Summoner. Роль песчинки сахара в этой бочке дегтя отведена спецэффектам – великолепные алхимические реакции и воздушные следы от оружия хоть как-то скрашивают графический облик. Не без поддержки выверенной анимации, конечно. Fullmetal Alchemist & the Broken Angel – необычная action/RPG, явно не нацеленная на массового игрока. Скромная ролевая система и устаревшая графика отпугнут заядлых ролевиков, однако люди менее придирчивые не заметят минусов за динамичными схватками, хитросплетениями сюжета и атмосферными диалогами. А уж какое раздолье тем, кто на протяжении двух лет с замиранием сердца ждал новой порции черно-белых страничек и видео, длиною в двадцать с хвостиком минут! ■

АЛЬФОНС ЧАСТЕНЬКО ПОМОГАЕТ ВЫИГРАТЬ ВРЕМЯ ДЛЯ ЛЕЧЕНИЯ. НО СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО «ГОВОРЯЩИЙ ДОСПЕХ» ТОЖЕ СМЕРТЕН.


САМАЯ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ДЕТАЛЬ ИГРЫ – ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ КУСОЧКИ ВИДЕО.


SpellForce
Shadow of the Phoenix
Мощь Темного Бога против
Тени Феникса - грядет
величайшая битва в истории
Spellforce!
- новая сюжетная линия
- новые кампании
- новые персонажи
- новые заклинания
- новые карты
- более 150 новых предметов
JoWooD

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Shadow of Rome

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Лучшее, что могут сделать японцы из древнеримского антуража и сюжета «Гладиатора» Ридли Скотта.

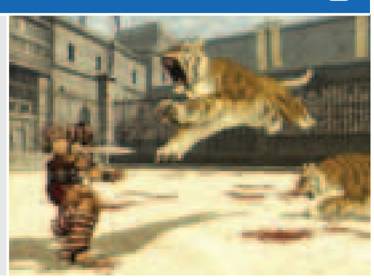
ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТЕР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750094

Когда Shadow of Rome презентовали публике, показывали только скриншоты с изображением гладиаторских боев. «Мило, но маловато будет», – думали мы и не спешили восторгаться. Да, сражения на аренах – лицо проекта и главный аттракцион игры. Но отмотав за ней два десятка часов, свидетельствую: Shadow of Rome – глубокая, в меру историчная, прекрасная внешне и внутренне адвенчура, в которой куда больше талантов, чем видно с первого взгляда.
Древний Рим, 44 год до нашей эры. Сраженный предательским кинжалом погибает Юлий Цезарь, произнеся последние слова на латыни: «Et tu, Brutus?» (историческая достоверность! Круто, круто!). Цицерон обвиняет в убийстве генерала Випсания, мужа благородной Випсании, доблестного полководца, патриота. Известие о скорой публичной казни якобы предателя достигает Агриппы, сына Випсания, возглавляющего экспедицию против северных варваров. Спешно вернувшись в столицу, Агриппа встречает Октавиана, рахитичного на вид блондина, племянника покойного Цезаря. Друзья согласны: вокруг убийства Цезаря возник какой-то заговор. Тем временем Цицерон и Антоний устраивают гладиаторские игры, победитель которых сможет своей рукой покарать убийцу Цезаря. Каждый герой делает, что может: воин Агриппа становится гладиатором в надежде увидеть и спасти отца, а хлыщ Октавиан пробирается в Сенат, чтобы подслушиванием и подсматриванием вызнать, что произошло на самом деле.
Две сюжетные линии развиваются параллельно: на каждые три экшн-уровня за Агриппу приходится парочка stealth-заданий в роли Октавиана. Герои почти не встречаются, но их действия оставляют следы на одном сюжетном полотне: то, что вы видите глазами одного, всегда отразится на судьбе другого. Скрывать невозможно: Октавиан – вылитый Райден, шпион-нытик из Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Влияние MGS видно невооруженным глазом, но о копировании речи быть не может. Райден (да и Снейк тож) действовал во враждебной среде, для Октавиана Рим – дом родной. Он может выйти на улицу и поговорить с жителями, пойти на рынок купить еды (серьезно!), послушать сплетни на Форуме, поглазеть на публичную казнь, может обратиться к горожанам с речью и вообще шляться без дела, пока не найдет способ проникнуть туда, где можно разузнать что-то об убийстве Цезаря. В «закрытых» локациях другие правила. Квелый Октавиан отказывается держать в руках оружие, и если юношу заметили, избежать смерти бывает очень трудно. Приходится действовать другими спосо-

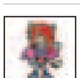
Внимание, врезка-спойлер!

Решительно лучший момент в stealth-половинке игры: Октавиан спускается в яму с тиграми, чтобы достать ключ. Оружия нет, в руке – факел. Отгоняя огнем ленивых, самоуверенных хищников, герой крадется вдоль стены лицом к зверям, ведь стоит на секунду отвернуться – и в то же мгновение челюсти хищника сомкнутся на шее.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Отличная боевая система, разнообразные типы геймплея, интересный сеттинг, увлекательный сюжет, броские персонажи.



Минусы:
Заоблачная сложность, неубедительная лицевая анимация, туповатые гладиаторы-союзники.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Gladiator: Sword of Vengeance

ХУЖЕ, ЧЕМ

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **8.5**

Наше резюме:
Вздумай Capcom издать гладиаторские бои из Shadow of Rome на отдельном диске – это уже был бы стопроцентный хит.

Джапанимейшн

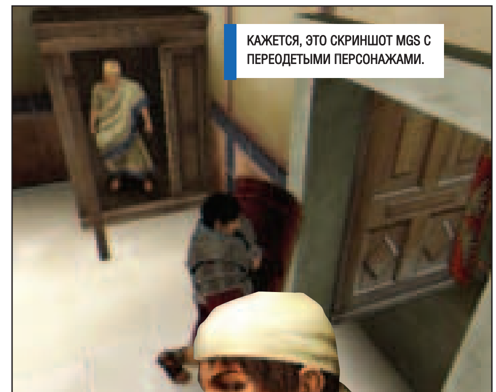
Авторы Shadow of Rome сознательно делали игру для иностранцев, европейцев и американцев, но не узнать руку японских дизайнеров персонажей невозможно. Так, босс в гонках на колесницах – типичнейший злодей в маске из Mobile Suit Gundam.

ПРЕДОСТАТОЧНО ПОТАСОВОК И ВНЕ АРЕНЫ.

ОДИН УДАР МЕЧА, – И ОКТАВИАН ВАЛИТСЯ НА ЗЕМЛЮ С ПРОЛОМЛЕННЫМ ЧЕРЕПОМ.

СОБЕРИТЕ ПО ХОДУ КАМПАНИИ ТРИСТА ТЫСЯЧ SALVO-ОЧКОВ, И АГРИППА ПОЛУЧИТ ЭТОТ МОДНЫЙ ДОСПЕХ.

ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я АРАГОРН, СЫН АРАХОРНА. Я НА МИНУТКУ, ТОЛЬКО ЧТО СО СЪЕМОК RESIDENT EVIL 4.

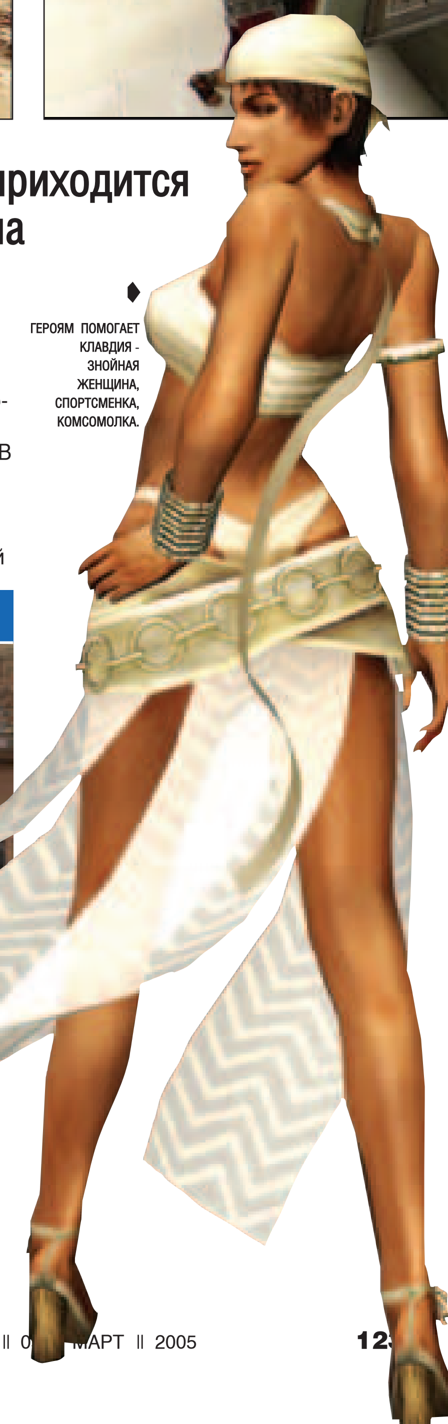


КАЖЕТСЯ, ЭТО СКРИНШОТ MGS С ПЕРЕОДЕТЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ.

бами: бить солдат кувшинами по головам (теряют сознание), подбрасывать крыс в комнаты к служанкам (кричат, паникуют, убегают), наряжаться в сенаторские тоги. Но даже переодетый Октавиан не становится своим автоматически: стоит кому-то завидеть солдата, выглядящего не по форме, без шлема или с кувшином в руке, и дело – труба. Даже когда маскировка удалась, вас могут остановить и спросить за жизнь (перед игроком высвечивается три варианта ответа) – и лучше бы вам сказать то, что от вас хотят услышать.

На каждые три экшн-уровня за Агриппу приходится парочка stealth-заданий в роли Октавиана

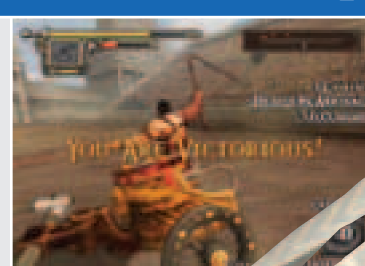
После непродолжительной, линейной stealth-зарисовки действие неизменно переключается на арену. Загорелый, коренастый, мощный Агриппа – полная противоположность Октавиану, да и геймплей в этой части игры преображается до неузнаваемости. «Onimusha с расчлененкой» – так прозвали мы гладиаторскую бойню в превью, и были неправы. Боевая система Shadow of Rome значительно глубже той, что работает в Onimusha. Дорогая редакция удивляется, почему в Shadow of Rome нет онлайн-режимов или хотя бы split-screen для дуэлей: драки настолько техничны, что сделали бы честь иному файтингу. В ход идут классические уловки: «сайдстеп» (резкий стрейф за секунду до того, как вражеский кулак вступит во взаимодействие с вашей

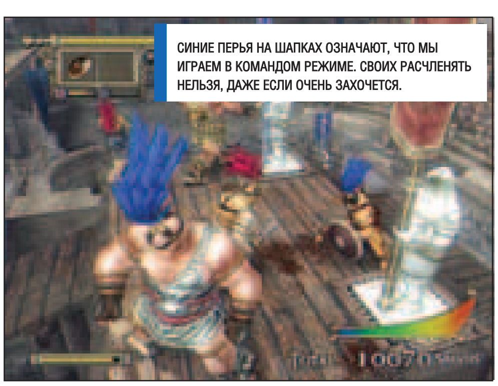


ГЕРОЯМ ПОМОГАЕТ КЛАВДИЯ - ЗНОЙНАЯ ЖЕНЩИНА, СПОРТСМЕНКА, КОМСОМОЛКА.

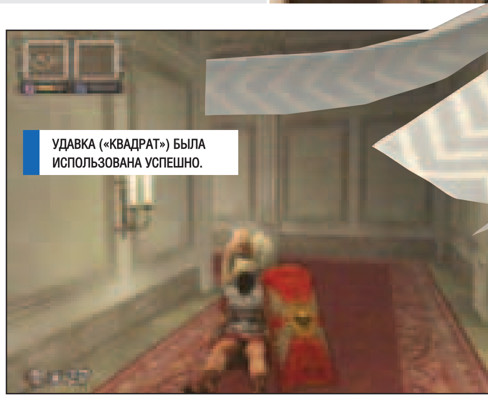
На арене

Гладиатор на арене – раб толпы. Чем красочнее дерется Агриппа, тем лучше он привлекает внимание зрителей. Чем лучше он привлекает внимание зрителей, тем выше вероятность, что кто-то бросит ему оружие. В правом нижнем углу экрана висит полоска Salvo, которая показывает, как к герою относится публика. Если заполнить ее до отказа и нажать «квадрат» и «крест» одновременно, то герой поднимет руки, привлекая внимание толпы, и на арену прилетит «золотое» оружие, недоступное обычными способами. В прочих случаях в песок опускаются куски хлеба, сыра и мяса (их нужно кушать, это восстанавливает здоровье) и обыденные средства убийства.





СИНИЕ ПЕРЬЯ НА ШАПКАХ ОЗНАЧАЮТ, ЧТО МЫ ИГРАЕМ В КОМАНДНОМ РЕЖИМЕ. СВОИХ РАСЧЛЕНЯТЬ НЕЛЬЗЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ОЧЕНЬ ЗАХОЧЕТСЯ.



УДАВКА («КВАДРАТ») БЫЛА ИСПОЛЬЗОВАНА УСПЕШНО.

Я вас убил, чего же боле?

Казалось бы, гладиаторские бои все одинаковые? А вот и нет. Пересчитываем режимы игры в Shadow of Rome: battle royal (все против всех); все на одного; спаси заложника; разбей статуи вражеской команды до того, как они разобьют ваши; подожги врага на «огнемете»; скинь в яму с шипами. Плюс супер-бонус: гонки на колесницах!

ЗДЕСЬ БЫЛ ОЧЕНЬ ТРОГАТЕЛЬНЫЙ СКРИНШОТ С ОКТАВИАНОМ, НО МИША РАЗУМКИН ВЕЛЕЛ ЕГО ЗАМЕНИТЬ. «ЧТО ГЛАВНОЕ В ЭТОЙ ИГРЕ? РАСЧЛЕНЕНКА!» – ГРОЗНО ОБЪЯВИЛ ГЛАВРЕД.

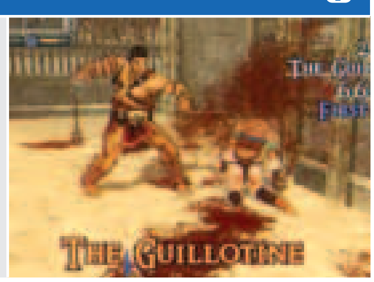
головой), блоки, попытки свалить противника на землю, «станы», броски, комбо. Каждое оружие добавляет с десяток новых приемов, и даже управляющие клавиши для мечей и палиц не всегда совпадают. Недаром перед боем вам дается несколько вариантов обмундирования на выбор: правильно подобранное снаряжение может решить исход боя. Оружие – главная ценность на поле боя: оно регулярно ломается, отчего постоянно приходится искать себе новые предметы, и хочешь не хочешь, осваивать науку боя всем, что попадается под руку. Нужно рассчитывать длину клинка (достанет ли), силу удара (сможет ли прервать атаку противника) и направление (заденет ли нескольких врагов). Гладиаторы никогда не торопятся, хороший замах может длиться добрую секунду, и стратегии в таких драках хоть отбавляй.

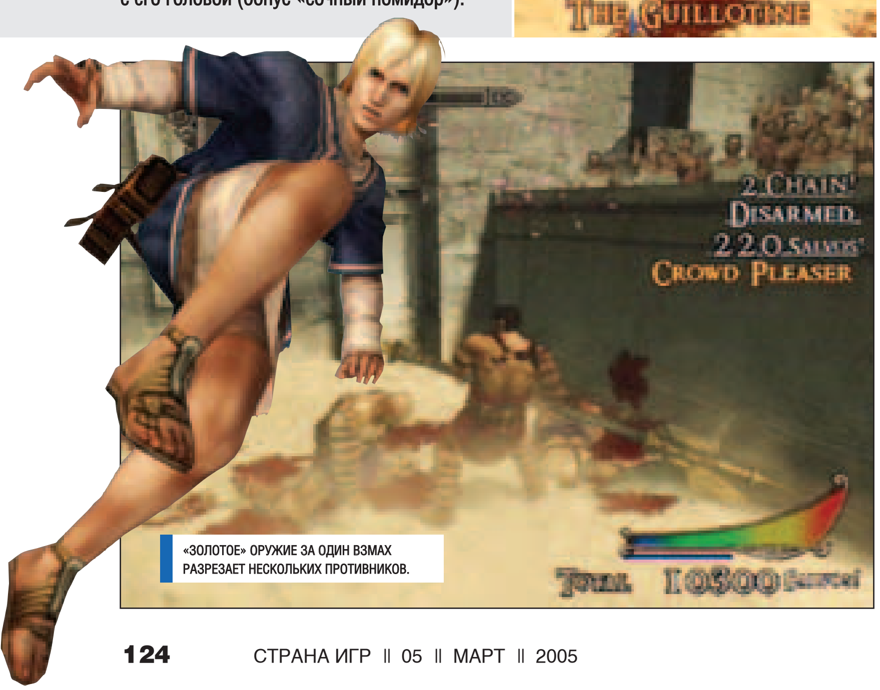
Без умного, расчетливого подхода не получится пройти даже первую битву: Shadow of Rome чертовски сложна уже на Normal. К середине игры Агриппа будет выходить против десяти-пятнадцати противников, у каждого из которых столько же хитов, сколько у него, такое же оружие, те же приемы, и одолеть их можно только хитростью.

Хидео Кодзима как-то признался, что хочет сделать из Metal Gear Solid нечто вроде сериала: пусть меняются персонажи, платформы, движки и геймплей, главное, чтобы всегда сохранялась атмосфера. Краеугольным камнем сериала всегда была битва двух сильных мужчин, битва упорная, бесконечная, до последнего вздоха. И точно это же послевкусие оставляет Shadow of Rome: когда арена залита кровью, когда тут и там валяются обломки оружия, шлемов и щитов, когда и вы, и противник горбитесь, тяжело дышите и душите друг друга уже голыми руками – плевать на все. Это попросту невероятно круто. ■

Кровь, насилие.

Есть мнение, что в рецензии не был сделан достаточный акцент на расчлененке. Извольте. Можно отрубить гладиатору руку, избить его ненужной окровавленной конечностью, отрезать вторую руку и бросить ему в лицо, затем повалить его на землю и совместить огромную шипованную дубину с его головой (бонус «сочный помидор»).





«ЗОЛОТОЕ» ОРУЖИЕ ЗА ОДИН ВЗМАХ РАЗРЕЗАЕТ НЕСКОЛЬКИХ ПРОТИВНИКОВ.

КОЛЕСА НЕВЕЧНЫ: ЕСЛИ СЛИШКОМ АКТИВНО БОРТОВАТЬ КОЛЕСНИЦУ ПРОТИВНИКА, ОНИ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ОТВАЛЯТСЯ.

Не важно, как ты пишешь «парашют».
Важно, умеешь ли ты с ним прыгать.
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Новый проект
Novalogic:
«Возмездие»
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
Возмездие
Миротворцы
Картель
Черный ястреб
Кинжал
Спецназ

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	KCET
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/gs/suikoden4/official/flash

Suikoden IV

«Серия возвращается к своим истокам», или деградация ради фансервиса.

Дано: серия Suikoden. Первая часть – появилась в конце 1995 года, стала одной из первых 32-битных RPG и содержала огромнейшее количество революционных нововведений. Вторая часть – практически во всем копировала первую, но значительно развила персонажей и сюжет, заслужив тем самым преданность огромного числа геймеров. Третья – отошла от стандарта, установленного ее предшественниками, и встала на путь инноваций, разделив фанатов серии на два лагеря: ценящих новизну и предпочитающих старый рецепт. Наконец, четвертая – проигнорировала достижения третьей, рассчитана на любителей созданного в 95-ом году шаблона.

Найти: ценность последней игры для серии Suikoden.

Решение: для начала рассмотрим, что представляет собой вся серия в целом. Как известно, Suikoden – японская адаптация популярного китайского романа XIV века под названием Shuihu Zhuan. Из романа игра позаимствовала фабулу: 108 отважных повстанцев сражаются со злой империей за права простых людей. Этим, однако, концепция игры не ограничилась: в мире Suikoden существуют 27 Истинных Рун, являющихся самыми мощными источниками магии, и Руны эти часто оказываются в центре конфликтов. Визитной карточкой серии стал замок, развивающийся по мере заселения, – все же 108 персонажей в рюкзак не засунешь.

Итак, от общего к частному. В первой игре серии сюжет в основном сводился к тому самому «хорошие повстанцы сражаются с плохой империей», во второй – при аналогичной фабуле, благодаря грамотно построенным взаимоотношениям персонажей, грани добра и зла стали довольно размытыми; в третьей части война с империей и вовсе отошла на второй план, а в центре повествования оказались основы мироздания, и борьба велась уже за будущее всего мира. В Suikoden IV мы вновь видим злую империю, оккупирующую мирные островные территории. Присутствует всегда и вторичная сюжетная линия – она рассказывает, как герой справляется с лишениями, приносимыми ему Истинной Руной. Так, в первой части вокруг героя одно за другим происходили несчастья, унесшие жизни многих людей, во второй два давних друга оказались из-за Руны по разные стороны баррикад, в третьей поднимался вопрос об ответственности владельца Руны как перед своими соратниками, так и перед всем миром. Неоднозначность положения обладателей Истинных Рун нашла отражение и в четвертой части Suikoden, – но исполнение на этот раз отличается невероятной прямотой. Герою достается Руна Наказания, поглощающая жизненную силу носителя при ее использовании, – и игра создает ситуации, вынуждающие героя прибегать к запретной магии. Проблема здесь заключается в том, что герой – единственный, кто от этого страдает, – нем; мы не чувствуем его, не видим его эмоций, не можем сопереживать ему – и это сводит на нет всю хваленую неоднозначность.

Говоря о неоднозначности, нельзя не вспомнить об антагонистах – благо во второй и третьей частях мы имели удовольствие лицезреть, пожалуй, лучших злодеев в JRPG. Ибо их характеры были настолько хорошо прописаны, мотивации настолько понятны, а цели настолько ощутимы, что нельзя было не сопереживать, глядя на то, как трагически складываются их судьбы. А главный злодей Suikoden IV на поверку оказался пустышкой.

Да и набор Звезд Судьбы на сей раз не вселяет радости в наши сердца. Армия поклонников Suikoden II, ценящих огромное количество персонажей, которые стали объектом их поклонения еще в первой части серии, будет разочарована: в Suikoden IV нам встретятся лишь четыре знакомых лица. Само собой, условия обя-

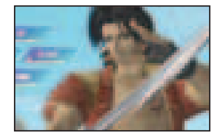
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Приятная графика, хорошая озвучка, динамичный геймплей, обилие мини-игр.

Минусы:
Глупый сюжет, нераскрытые персонажи, примитивная боевая система, слишком частые битвы.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Legaia 2: Duel Saga

ХУЖЕ, ЧЕМ

Suikoden III

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

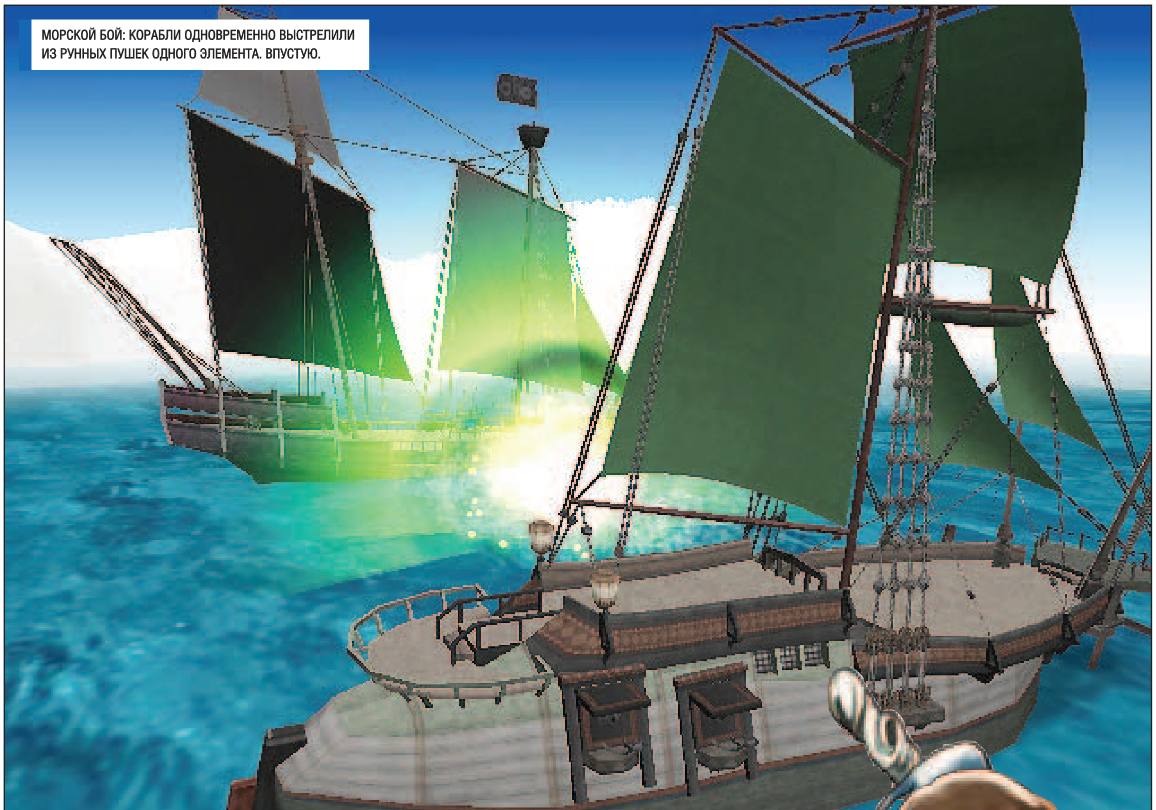
Наше резюме:
Игра вряд ли заинтересует кого-нибудь, кроме фанатов самых первых частей серии. Но, тем не менее, это – настоящий Suikoden.

Рождение легенды

Фанаты серии Suikoden просто не могут не обрадоваться, узнав, что Suikoden IV наконец-то раскроет секрет о том, кто же такой Schtolteheim Reinbach III – фольклорный герой, чьим именем в шутку представлялись персонажи предыдущих частей серии. Более того – сей помпезный дворянин входит в 108 Звезд Судьбы и даже может участвовать в битвах!

ВСЕМИ ЛЮБИМАЯ ОБОЛЬСТИТЕЛЬНИЦА ПОЧТИЛА СВОИМ ПРИСУТСТВИЕМ И SUIKODEN IV.

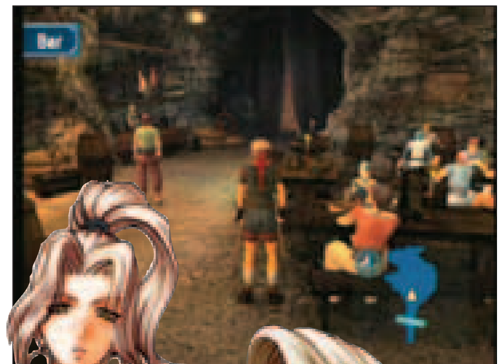
ДУЭЛИ ВЫГЛЯДЯТ ЗРЕЛИЩНО КАК НИКОГДА.



МОРСКОЙ БОЙ: КОРАБЛИ ОДНОВРЕМЕННО ВЫСТРЕЛИЛИ ИЗ РУННЫХ ПУШЕК ОДНОГО ЭЛЕМЕНТА. ВПУСТУЮ.

Досуг

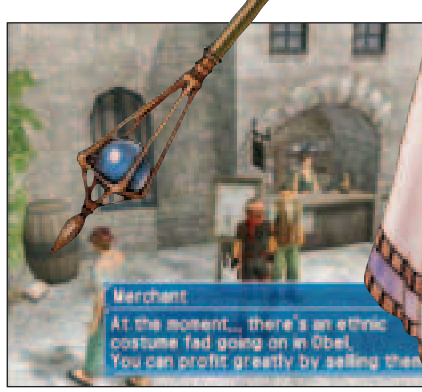
В свободное от войны время можно развлечь себя украшением интерьера корабля, ловлей рыбы, отдыхом в бане и даже выслушиванием исповедей персонажей. А ведь есть еще и мини-игры: от простого «орел или решка» до заставляющего поломать голову подобия маджонга. И, конечно же, исконно «суйкодёновские» кубики – все для ублажения фанатов.



Если б на Колумба каждые три секунды нападали монстры, он бы, наверное, утопился.

зывают – ведь действие четвертой части разворачивается за 150 лет до начала событий первой – но... Скажем честно, мы надеялись хотя бы на Юбера – а учитывая, что в Suikoden IV нет четкого основного антагониста, присутствие знакомого нам еще с первой части демона привнесло бы хоть небольшую перчинку в вялое противостояние безликому врагу. Но, увы, – Suikoden IV встречает нас традиционными Джин, Вики и Лекнаат, заинтриговав лишь появлением Теда из первой части. Причем появление это сопровождается единственным диалогом во всей игре, представляющим интерес при глобальном рассмотрении мироустройства вселенной Suikoden. Единственным! Больше всего, однако, огорчает то, что из Suikoden IV исчезли практически все нововведения, содержавшиеся в ее предшественнике. В третьей части была великолепнейшая система Trinity Sight, позволявшая игроку взглянуть на одни те же события глазами трех разных персонажей – персонажей, наделенных характерами, принадлежащих строго к определенному культурному слою, имеющих, наконец, свой круг общения! Suikoden IV же, игнорируя сие достижение в области развития сюжета, возвращается (ах, это слово!) к нему протагонисту, ведомому под ручки на протяжении всей игры. С потерей «трехмерного» взгляда на сюжет игра сократилась до двадцати с хвостиком часов. Боевая система была намеренно упрощена, дабы ускорить ход битв, – но в итоге скатилась в примитивизм. Если в первых частях шесть персонажей активной команды выстраивались в два ряда, заставляя игрока тщательно подбирать состав партии, то в четвертой эта система забыта, а количество персонажей – уменьшено до четырех. Развитие индивидуальных способностей героя в духе Suikoden III также исчезло, окончательно

В ДВУХСОТЫЙ РАЗ ПРОГОНЯЕМ С ПАЛУБЫ НАЗОЙЛИВЫХ МОНСТРОВ.



КАК И БОЛЬШИНСТВО КОНСОЛЬНЫХ RPG, ИГРА ПОНРАВИТСЯ ФАНАТАМ АНИМЕ.

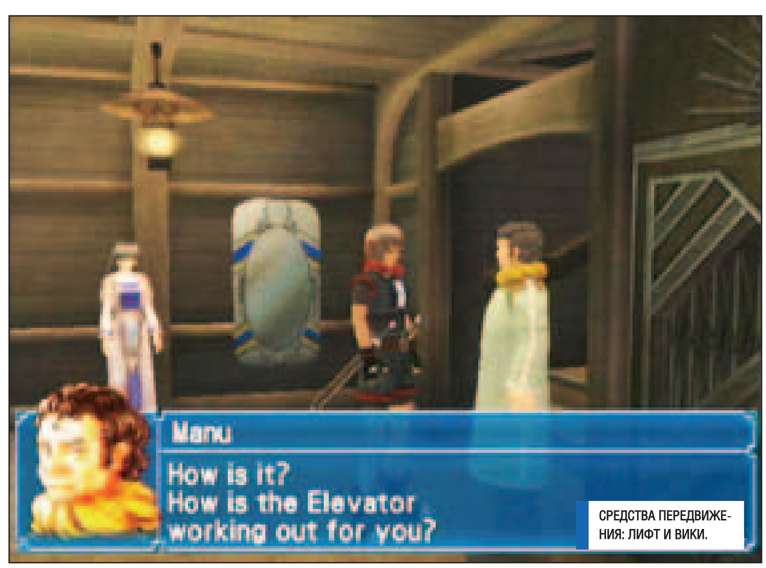
уравняв безликую массу играбельных персонажей. Прибавив в скорости, игра потеряла глубину.
Игра пытается реабилитироваться с помощью большого количества традиционных «суйкоденовских» фишек: в Suikoden IV полно мини-игр, и достаточно много внимания уделяется декорированию замка (роль которого здесь выполняет корабль). Это, несомненно, порадует старых поклонников серии, но не спасет от разочарования, вызванного крахом ожиданий.
Вывод: регресс. На каждый шаг вперед – два шага назад. Сделав достаточно таких «шагов», четвертая часть отстала даже от первой.

ДИНАМИЧНОСТЬ БИТВ В SUIKODEN IV ДОСТИГЛА СВОЕГО АПОГЕЯ.

А ТЕПЕРЬ ВЕЖИМ ВЗГЛЯДОМ...

Дано: Suikoden IV, RPG, 2005 год.
Найти: ценность оной игры для жанра.
Решение: попробуем забыть про все обманутые надежды и взглянуть на Suikoden IV вне контекста легендарной RPG-серии. Что же мы получим? Получим действительно похвальную презентацию. Озвучка не может не радовать (особенно если учитывать количество персонажей); саундтрек тоже весьма неплох. Герои обрели нормальные пропорции, и, хоть мимика и оставляет желать лучшего по сравнению с той же Final Fantasy X, жестикуляция персонажей и анимация моделей в целом шикарны.
Получим широкие морские просторы, навевающие ассоциации со Skies of Arcadia. Аналогию эту еще больше подчеркивает фактическое отсутствие свободы передвижения по этим просторам и просто-таки неимоверно частые случайные битвы, убивающие всякое желание исследовать доступный в игре клочок мира Suikoden. Черт возьми, да если б на Колумба, ищущего Индию, каждые три секунды нападали монстры, он бы, наверное, утопился. А если бы эти рэндомные битвы преследовали его даже во время прогулок по городам (что в Suikoden IV не редкость), то, пожалуй, товарищ Христофор и вовсе из дома бы не выходил. Зато игрокам придется через это все пройти.
Получим анахронизм под названием «немой протагонист». Получим посредственный сюжет: после незаслуженного изгнания из рыцарской академии наш герой, к которому волей судеб попала одна из Истинных Рун, оказывается в одном из островных королевств. Неглупый король, быстро смекнувший, что к чему, заручается поддержкой протагониста, с чьей помощью и организовывает фронт борьбы с агрессией большой и злой империи. Далее собирается армия из 108 персонажей (на удивление недоразвитых), и империи наносится ответный удар...
Получим три боевые системы: обычную, дуэльную и стратегическую. Простые бои Suikoden IV по сути аналогичны битвам из ранних Final Fantasy (и, по иронии, из уже упомянутой Skies of Arcadia): есть четыре персонажа, которым отдаются команды перед каждым раундом; в зависимости от экипированных рун герои могут применять дополнительные способности. Дуэли за десять лет существования серии не изменились – по-прежнему они представляют собой игру «камень-ножницы-бумага», где оппонент перед каждым раундом дает подсказку о своем следующем действии. Стратегические же битвы проходят на кораблях, а весь стратегический элемент их заключается в подборке рунных пушек перед боем; сами же схватки на море напоминают бои в воздухе из все той же Skies of Arcadia.
Вывод: относительно приличная, но ничем не выделяющаяся RPG. Появись она лет пять назад – была бы встречена гораздо более тепло; десять – и стала бы революционной. Хотя, конечно, она заметно симпатичнее, чем Legaia 2: Duel Saga или же Grandia Xtreme.
Известный факт: Йоситака Мураяма (Yoshitaka Murayama), создатель вселенной Suikoden, покинул Konami до завершения разработки третьей части, мотивировав свой уход разногласиями с начальством в отношении дальнейшего развития серии. А вот Дзюнко Кавано (Junko Kawano), продюсер Suikoden IV (а также дизайнер персонажей первого Suikoden), в интервью журналу Electronic Gaming Monthly сообщила, что разработка четвертой части началась еще до выхода третьей. Что и приводит нас к простому выводу: Мураяма-сан не хотел видеть четвертую часть такой, какой она получилась. И, знаете, мы тоже. ■

ЧУДЕСА АНИМАЦИИ: НЭКОБОЛЬДЫ В ИГРЕ, КАК ЖИВЫЕ.



СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ: ЛИФТ И ВИКИ.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Юрий Воронов
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	flight simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Laminar Research
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

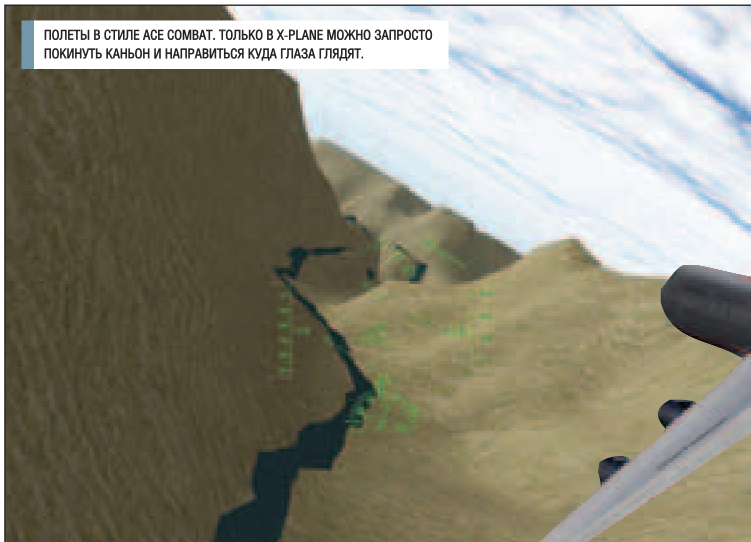
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель(64 Мбайт)

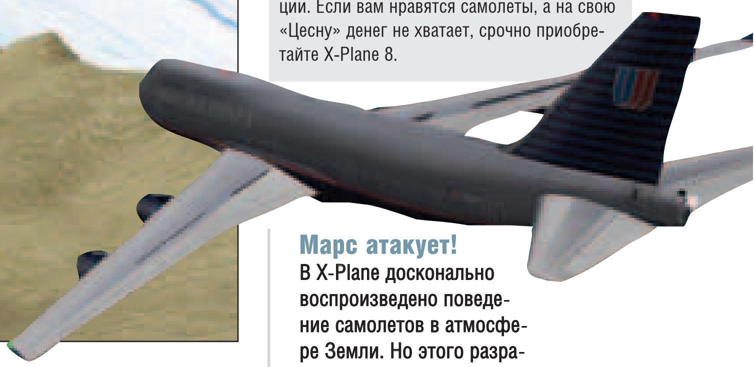
ОНЛАЙН:
http://www.x-plane.com

X-Plane 8

Быстрее, выше, убедительнее. Восьмая часть X-Plane устанавливает новую планку качества для жанра flight simulation.

Большинство заданий в авиасимуляторах чертовски утомительны: подбейте того, разбомбите тех, уничтожьте всех... А как приятно спокойно парить на аэроплане, разглядывая землю с высоты пяти тысяч километров. Ведь самолеты бывают не только боевые, но и гражданские. Слава богу, люди, влюбленные в чистое, мирное небо, еще не перевелись в игровой индустрии. Не каждому по карману купить даже простенькую Cessna 172, не говоря уже о реактивных машинах, но в заоблачную высь все равно неудержимо тянет. Помочь страдальцам могут только игры вроде X-Plane.
Серия взрастила авиасимуляторы, едва отличимые от жизни, и победно шествует по компьютерам геймеров всего мира. Перед нами уже восьмая ее часть. Игра обрела серьезного издателя и вольготно разместилась на целом DVD. Как это сказалось на ней? Давайте разберемся.
Первое, что бросается в глаза при установке игры, – объем, занимаемый на жестком диске (от 2.3 до 8 гигабайт). Варьируется он в зависимости от вашего желания полетать только над Америкой или же над всем миром. Территория США, кстати, воссоздана до мельчайших подробностей: используются текстуры высокого разрешения, сделанные на основе снимков из космоса.
Вообще, X-Plane мало похож на игру. Это скорее тренажер. На земле вы отыщете все крупные (и не очень) аэропорты. Перелет из Шереметьево в Абакан занимает ровно столько же времени, сколько и на настоящем, не виртуальном, авиалайнере. Программа легко воспроизводит любую погоду. Снег, дождь, ветер – не просто красивые графические эффекты, а физические явления, влияющие на полет аэроплана.
Но все это ерунда по сравнению с главным козырем игры: передвижение в воздушном пространстве любых объектов здесь максимально реалистично. Траектория для них не просчитана заранее: наоборот, показатели вычисляются в режиме реального времени. Разницу чувствуете? Игровой объект, находящийся в воздухе, подчиняется всем физическим законам. Например, на передвижение самолета самым непосредственным образом влияют его размеры и форма. Что это значит? То, что вы можете создавать свои модификации, например, аэробусов и проверять, применимы ли они в нашем, невиртуальном мире. Многие авиакомпании используют X-Plane для первого теста своих новых идей, и это не шутка! Игра до-


ПОЛЕТЫ В СТИЛЕ ACE COMBAT. ТОЛЬКО В X-PLANE МОЖНО ЗАПРОСТО ПОКИНУТЬ КАНЬОН И НАПРАВИТЬСЯ КУДА ГЛАЗА ГЛЯДЯТ.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

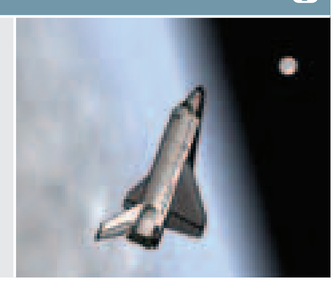
Наше резюме:
Самый лучший симулятор гражданской авиации. Если вам нравятся самолеты, а на свою «Цесну» денег не хватает, срочно приобретайте X-Plane 8.

Марс атакует!

В X-Plane досконально воспроизведено поведение самолетов в атмосфере Земли. Но этого разработчикам показалось мало, и они сделали самый настоящий марсианский авиасимулятор. С использованием данных NASA энтузиасты из Laminar Research воссоздали атмосферу и рельеф большей части красной планеты! Неудивительно, что марсианские самолеты здорово отличаются от обычных.

Космическая одиссея

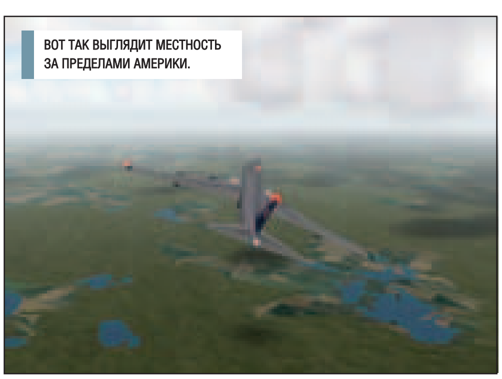
X-Plane – первая игра, позволяющая имитировать полеты на космических кораблях многоразового использования вроде американского Shuttle. Конечно, на роль тренажера для «Шаттлов» она не годится, но посмотреть на все стадии полета – от взлета и до стыковки – можно. Да и Земля из космоса выглядит просто бесподобно.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Великолепная физическая модель, учитывающая множество разнообразнейших параметров. Смоделирован весь мир – 6000 аэропортов!

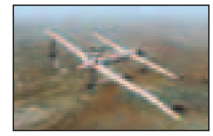
Минусы:
Высокие системные требования. Изначально доступно очень мало самолетов. Планировщик для полетов, да и все меню в целом, весьма неудобны.


ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ МЕСТНОСТЬ ЗА ПРЕДЕЛАМИ АМЕРИКИ.

РАЗРАБОТЧИКИ ЗДОРОВО УЛУЧШИЛИ ДЕТАЛИЗАЦИЮ ГОРОДОВ И ОКРУЖАЮЩЕЙ ИХ МЕСТНОСТИ. ЖАЛЬ ТОЛЬКО, ЧТО АВТОРЫ УДЕЛИЛИ ВНИМАНИЕ ЛИШЬ ТЕРРИТОРИИ США: РОССИЮ-МАТУШКУ ВЫ ВРЯД ЛИ ОПОЗНАЕТЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

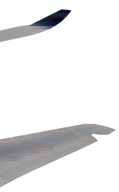
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

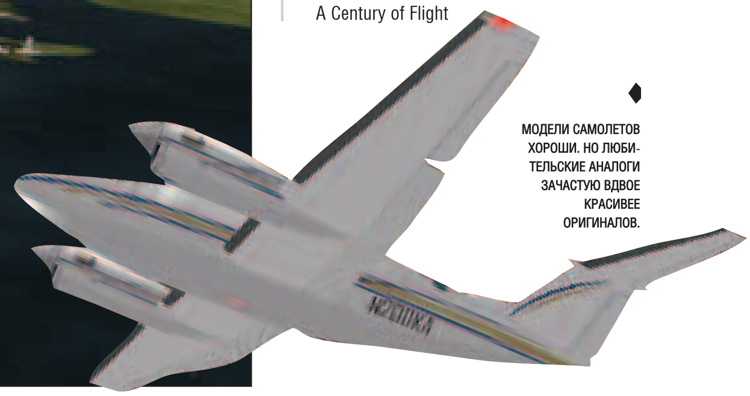


X-Plane 7

РЕАЛИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight





МОДЕЛИ САМОЛЕТОВ ХОРОШИ. НО ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ АНАЛОГИ ЗАЧАСТУЮ ВДВОЕ КРАСИВЕЕ ОРИГИНАЛОВ.

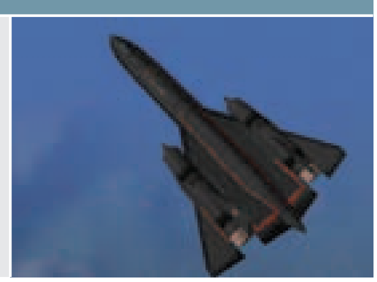
подлинно воспроизводит перемещение в воздушном пространстве реактивных сверхзвуковых самолетов, одно- или двухмоторных аэропланов, вертолетов и даже космических кораблей вроде «Шаттла».
Нужны ли вам еще доказательства гениальности этого проекта? Если вас манят небеса, смело устанавливайте игру, выбирайте любой самолет и аэропорт и взмывайте ввысь. Даже погоду можно загрузить из Интернета именно такую, как в той точке мира, где находится полюбивший-ся вам аэропорт. Не стоит беспокоиться за качество картинки: игра необычайно красива. Особенно рекомендую полетать на закате солнца. Потрясающее зрелище!

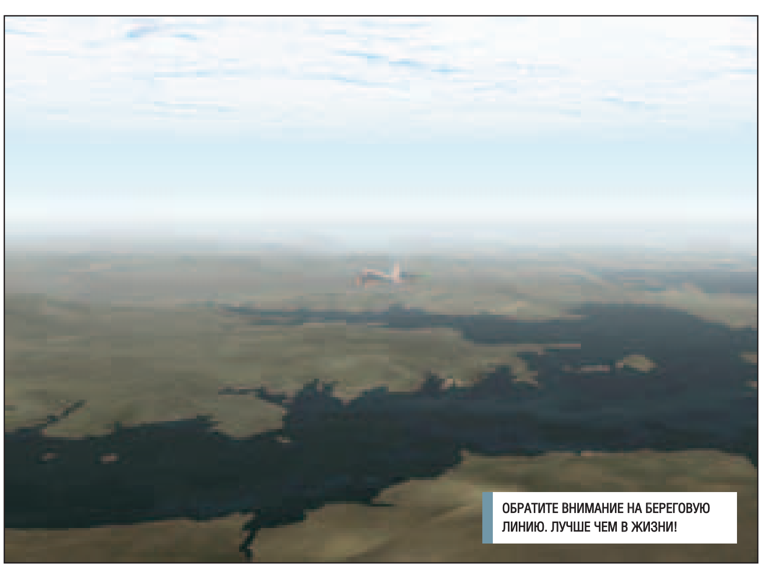
Не поверите, но многие авиакомпании используют X-plane для первого теста своих новых идей!

Конечно, есть в творении Laminar Research и недостатки, не позволившие поставить ему более высокую оценку. Но временами дающая сбои графика и неудобное меню – ничто по сравнению с возможностями этой умной и внушительной игры. Уверен, ради нее настоящий поклонник авиации может разориться на глобальный апгрейд своего компьютера. За красоту и реалистичность нужно платить. И эта цена будет намного меньше, чем стоимость настоящего самолета!
P.S. *Следующим этапом развития сериала X-Plane должно стать специальное кресло, имитирующее перегрузки. Это единственное, чего сейчас не хватает игре. Все остальное в ней есть!* ■

История авиации

Изначально в игре доступно около сорока самолетов. От вертолетов и огромных «Боингов 747» – до истребителей и радиоуправляемых моделей. Физический движок игры изумляет своей универсальностью. Он может сымитировать даже полет дирижабля! А как вам возможность опробовать сверхзвуковые лайнеры, самолеты вертикального взлета вроде AV8-B Harrier и некогда самый секретный американский самолет-разведчик SR-71 Blackbird? Если вам и этого мало, то на официальном сайте игры вы найдете ссылки на фанатские ресурсы, где сможете скачать массу всевозможных образцов авиационной техники.





ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА БЕРЕГОВУЮ ЛИНИЮ. ЛУЧШЕ ЧЕМ В ЖИЗНИ!

ВИД ИЗ КАБИНЫ – САМЫЙ ПОЛЕЗНЫЙ, ТАК КАК ВСЕ КНОПОЧКИ И РЫЧАЖКИ В НЕЙ ИНТЕРАКТИВНЫ.

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · N-GAGE

Автор:
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	N-Gage
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Exient
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	N-Gage

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

SSX: Out of Bounds

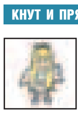
Вторая волна приличных игр для N-Gage докатилась до наших берегов. Поможет ли она консоли обратить на себя внимание?

Запуск платформы N-Gage сопровождался очень эффективной маркетинговой стратегией в отношении игр. Жирные, проверенные временем лицензии как Tomb Raider и Tony Hawk's Pro Skater, привлекают куда больше внимания, чем малоизвестные проекты, воплощающие новаторские идеи. Таким что появление на N-Gage игры SSX: Out of Bounds со штампом лучшего симулятора сноубординга на упаковке – во многом беспроигрышный шаг.
SSX: Out of Bounds - это подлаженная под игротелефон SSX3. Искусная работа, штучная вещь. В первую очередь удивляет, сколько всего уместилось на крошечную MMC-карту. Три горные вершины, по которым проходят одинадцать трасс, десяток звезд SSX-спорта, мощный саундтрек, являющийся кладезем для меломанов. Качество звука, безусловно, не претендует на CD-Audio, но, несмотря на жесткую компрессию, тексты песен вполне можно разобрать. Среди именитых исполнителей – Red Hot Chili Peppers, Chemical Brothers, Placebo и другие. Специально для игры командой Swollen Members был записан эксклюзивный трек под горяще-говорящим названием Too Hot.
Разнообразные режимы игры заставят вас забыть о скуке не на одну неделю. Основной и уже традиционный – Conquer the Mountain с профессиональным ростом, приобретением новых аксессуаров, костюмов и сноубордов. Bluetooth-режим поддерживает до четырех игроков одновременно. Если соперники примерно равны друг другу по мастерству, то заезды проходят ноздря в ноздрю и вырваться вперед удается с трудом. Хотя компьютерные противники тоже умеют задать тон игре, но с живыми игроками они и рядом не стояли.
Shadow Racing позволяет записать повтор заезда, а потом попробовать обогнать свою собственную тень. Лучшим результатам всегда найдется место в чартах на N-Gage Arena. Кстати, на интернет-просторах в будущем планируется открыть бутик с модными шмотками и магазинчик со сноубордами – для тех, кто хочет сказку сделать былью.
Три горные вершины отличаются сложностью трасс. Если вы новичок – начинать следует с самого простого. Даже если вы уже набили руку на «больших приставках», приноровиться к снегу на N-Gage вряд ли получится даже за пару-тройку пробных заездов. Многие трюки перекочевали из «старших» версий игры, включая uber-выкрутасы для каждого сноубордиста. Для их выполнения сначала требуется накопить энергию, выполняя различные прыжки. Как вариант, бонусы можно расходовать на ускорение – когда важнее обставить всех.
Среди немногочисленных недостатков - излишек деталей. Не очень приятно, когда при сложной геометрии на уровне Metro игра начинает нелепо подтормаживать. Кроме этого, порой бывает сложно увидеть следующий поворот – это не новость для любой гоночной игры на N-Gage с его вертикальным экраном.
По части графического исполнения игра смотрится гораздо лучше любого другого проекта для карманной системы от Nokia. SSX: Out of Bounds – отличный порт консольной версии, симпатичный и играбельный. ■

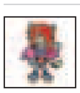
SSX Tricky

Самое интересное, что SSX: Out of Bounds – не первая переложение игры для портативной системы. В 2002 году была выпущена версия SSX Tricky для Game Boy Advance, ставшая полным провалом, несмотря на кучу вложенных усилий. На этом фоне порт для N-Gage выглядит настоящей бомбой.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Увлекательный игровой процесс в красивой обертке популярной лицензии.



Минусы:
Неприятных впечатлений мало, и все они связаны с тормозами на сложных по архитектуре уровнях.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

SSX Tricky (GBA)

ХУЖЕ, ЧЕМ

Tony Hawk's Pro Skater (N-Gage)

ВЕРДИКТ

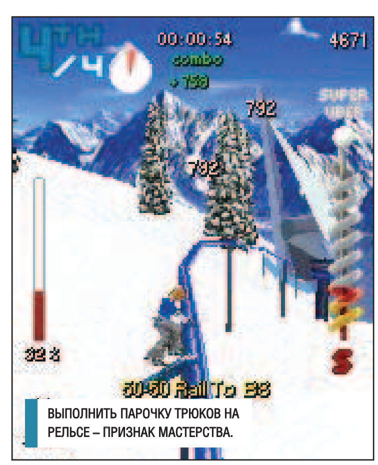
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Все прелести консольной серии SSX, как бы избито это ни звучало, у вас в кармане.

МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ ПРИ БЛИЖАЙШЕМ РАССМОТРЕНИИ – БУРАТИНКИ. НО В ДВИЖЕНИИ СМОТРЯТСЯ ОТЛИЧНО!

МНОГИЕ ТРАССЫ БУДУТ ЗНАКОМЫ ИГРАВШИМ В SSX3.

SUPER-UBER-ПОЛОСКА В ПРАВОЙ ЧАСТИ ЭКРАНА – ЗАЛОГ ВАШЕГО УСПЕХА.



ВЫПОЛНИТЬ ПАРОЧКУ ТРЮКОВ НА РЕЛЬСЕ – ПРИЗНАК МАСТЕРСТВА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru

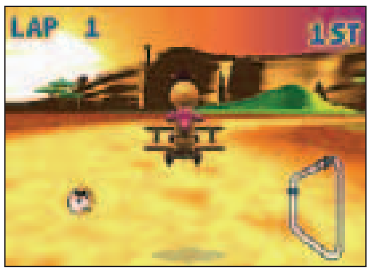
ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Rare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

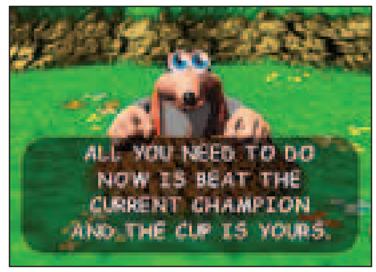
ОНЛАЙН:
http://thq.com/game.asp?1141%7C32155%20l32155

Banjo Pilot

Rare творит GBA-проекты даже под крылом Microsoft. Только вот Sabre Wulf был хорош, а BP вышла так себе.

Вы играли когда-нибудь в детские гонки, где забавные чудики управляют диковинными колымагами? Если во времена SNES вы нарезали круги в Super Mario Kart, а год назад играли в Kirby Air Ride для GameCube, то можете примерно догадываться, из какого теста выпечена Banjo Pilot (BP). Все то же самое, но – с лилипутскими самолетиками вместо привычных картов, да зверушками сериала Banjo-Kazooie у штурвала.





ВЫЛЕТ

Смена наземных средств воздушными, по сути, ни к чему не привела: в BP можно чуть более свободно двигаться, но самолет, как оказалось, хуже летает над обочиной. Над асфальтом полет гладок, а занесет чуть в сторону - скорость резко падает, мотор пыхтит и кашляет, а звук мерной работы мотора переходит в какофонию, и стальная птица начинает потихоньку раскачиваться из стороны в сторону. Выглядит страсть как потешно – парящие в воздухе машины вынуждены четко придерживаться проезжей части, словно они вовсе не парящие и никак не в воздухе.

НЕДОЛЕТ

Средства для борьбы с противниками присутствуют «для галочки» – чем заморачиваться со стрельбой или подкладыванием ледяных глыб, гораздо проще внимательно следить за дорогой. Все потому, что ощутимого толка от засовывания палок в пропеллеры нет, зато есть риск пропустить нечто важное (например, ускоритель). Соперники палят по вам, как по мишени в тире, причем увернуться не получается: разработчики предусмотрели в управлении «петлю» (кнопка L), однако и этот финт не спасает.

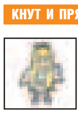
ПЕРЕЛЕТ

Графика – будто только что со SNES, с поправкой на возможности Mode-7. Совершенно ничего выдающегося или хотя бы каких-то приятных мелочей: только невнятные спрайты, крупные пиксели, скудная палитра для каждой трассы и симпатичные вставки, сияющие фирменным стилем Rare.
На музыкально-звуковом фронте хуже, ибо присутствующие милодии в мгновение ока утомят кого угодно. Нечленораздельные звуки, издаваемые пилотами во время гонки, также призваны воздействовать на слух игрока не лучшим образом – долго терпеть всякие «яху!» или «вау!» невозможно.

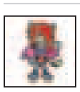
ПРОЛЕТ

Причины, по которым стоило бы рекомендовать Banjo Pilot, попросту не приходят на ум. Банджо и Казуйи поселились в вашем сердце? Есть Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge – в ней тандем медведя и птички представлен в лучшем свете. Загорелись желанием прокатиться от души? Найдите картридж с Mario Kart Super Circuit, и будет вам счастье – игра четырехлетней выдержки даст нынешней сто очков форы. BP соизволила появиться не вовремя и не к месту, так что удивляться ее несостоятельности совсем не приходится. Rare в последнее время халтурит. ■

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Не самая плохая графика, аккуратная анимация, замечательные пилоты, приличный многопользовательский режим.



Минусы:
Противный звук, слишком простой игровой процесс, отсутствие свежих задумок, неудобное управление.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК БЫСТРО, КАК В

F-Zero GP Legend

ХУЖЕ, ЧЕМ

Mario Kart Super Circuit

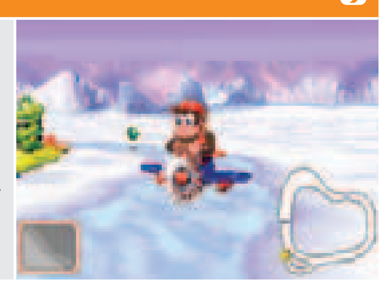
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 5.5
★★★★★★☆☆☆☆

Наше резюме:
Заурядная гонка с участием мэскотов, нацеленная на детскую аудиторию. Есть варианты получше, так что можно не беспокоиться почем зря.

«Перелопатили»

Предполагалось, что описываемый проект будет носить название Diddy Kong Racing, однако позже Rare была приобретена Microsoft, – и пришлось сменить игровую вселенную, а заодно и персонажей. Banjo Pilot вышла только сейчас, хотя разработка началась еще до появления GBA.



ПИЛОТЫ, КАК ОБЫЧНО, НА ЛЮБОЙ ВКУС И ЦВЕТ.

В BANJO PILOT НЕ ТОЛЬКО СОРЕВНУЮТСЯ В СКОРОСТИ – ВРЕМЕНАМИ СЛУЧАЮТСЯ НЕУДОБОВАРИМЫЕ ВОЗДУШНЫЕ ДУЭЛИ.

ТАКАЯ КАРТИНА ОЖИДАЕТ ВАС ПОСЛЕ НЕЛЕГКИХ ПОЛЕТОВ. ВСЕ ТРИ ЗВЕРУШКИ ОТМЕННО АНИМИРОВАНЫ.

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Победителем конкурса в номере 02(179) объявляется Константин Иванов (г. Санкт-Петербург). Правильные ответы – А (12 патронов) и Б (15 рас).

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Почему Алешу прозвали Поповичем?

А) Из-за любви к попсе
Б) Из-за того, что он был сыном попа
В) Из-за выдающейся филейной части

2. Как называлась индийская игра, от которой произошли шахматы?

А) Чатуранга
Б) Чупакабра
В) Кувабара

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 марта. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 04/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

РАЛЛИ. ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ

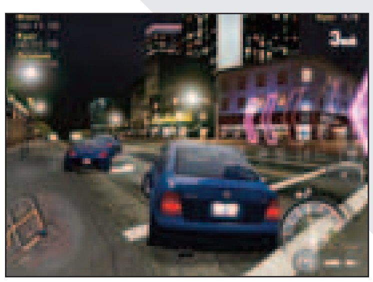
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Street Racing Syndicate
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / GFI
РАЗРАБОТЧИК:	Eutechnyx
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru/rus/games/srs

РЕЗЮМЕ:

Иногда правильный, достойный перевод достается невзрачной игре. Street Racing Syndicate – как раз такой случай.



В рецензии «Страны Игр» Street Racing Syndicate была заклеймена позором и обозвана посредственной развлекушкой. После душераздирающего провала NFSU2 (не коммерческого, но качественного) требования, предъявляемые к гонкам, стали ниже, а потому обратить внимание на SRS все же стоит. Российская локализация игры хороша: PC-версия смотрится на редкость гламурно, правда, и системные запросы у игры соответствующие. Перевод замечательный – от вступительной заставки до описания самой таинственной автозапчасти; все выглядит так, словно игра с самого начала создавалась для русской аудитории. Но выбор редакции мы таки даем не только за локализационные прелести, а еще и за достоинства оригинала. А с этим у SRS дела обстоят не так радужно. ■

АЛЕША ПОПОВИЧ И ТУГАРИН ЗМЕЙ

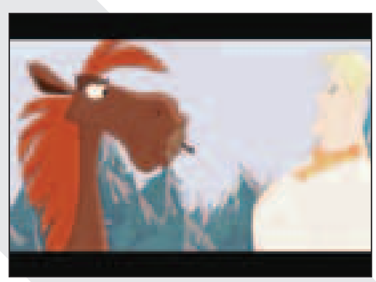
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Алеша Попович и Тугарин Змей
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	PIPE Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM

ОНЛАЙН:
http://www.games.1c.ru/popovich

РЕЗЮМЕ:

А и сильные, могучие богатыри на славной Руси! Век стоит Русь – не шатается! И века простоит – не шолох... не шилох...



Вы ходили в кинотеатр на «Алешу Поповича»? Пару лет назад такой вопрос показался бы смешным, а теперь ничего, спокойно отвечаем, мол, ходили, как же не сходить. Более того, у нас, как и на Западе, релиз блокбастера сопровождается выпуском одноименной компьютерной игры. На PC «Алеша Попович» – это русский квест, следующий букве и духу анимационного фильма настолько, насколько возможно, благо рисованные фоны в такой игре выглядят привычно и естественно. Сюжет скопирован достаточно скрупулезно, чтобы ролики из полнометражки смотрелись, как влитые, но и настолько вольно, чтобы в промежутках между ними встречались задачки для пытливого квестерского ума. Ждем «Алеша Попович 2: Илья Муромец» и «Алеша Попович 3: Добрыня Никитич». ■

TRUE CRIME: STREETS OF LA

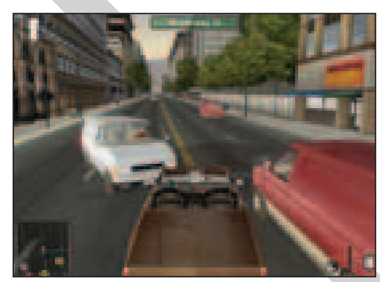
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	True Crime: Streets of LA
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Luxoflux
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.games.1c.ru/true_crime

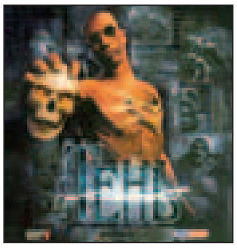
РЕЗЮМЕ:

Полицейский сериал, похожий на игру, напоминающую GTA. Очень жаль, что локализованная версия выходит только на PC.



Все знают, что PC-версия GTA: Vice City не только не уступает своим консольным собратьям, но даже их превосходит. Иначе обстоят дела с True Crime. Отсутствие тумана обнажает убогие серые коробки небоскребов, а благодаря высоким разрешениям прекрасно видно, как машины выскакивают из пустоты в двадцати метрах от вас. True Crime расходится с GTA не только внешне: мы играем за полицейского, известного нестандартными методами ведения расследований. Этим и займемся, не забывая колесить по огромному открытому городу и раскрывать «случайные» преступления. Российская версия переведена с выдумкой и озвучена настолько профессионально, что сюжетные вставки превращаются в полицейский телесериал. За них мы True Crime и любим. ■

ТЕНЬ



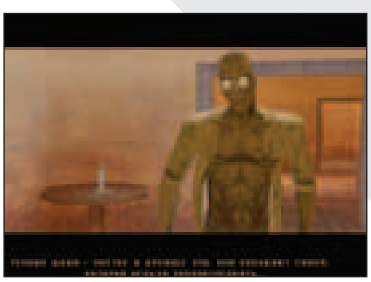
■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Shadowman
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** action
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М» / GFI
■ **РАЗРАБОТЧИК:** 2015
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P 166 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (8 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.russobit-m.ru/rus/games/shadow

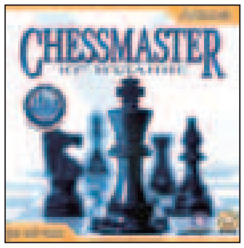
■ **РЕЗЮМЕ:**

Экшн из глубины времен. Представьте себе Prince of Persia: The Sands of Time в загробном мире и с пистолетами!



На обратной стороне коробки стоит копирайт: «2004 год, Acclaim». Ах, оставьте! Этот «фантастический 3D-экшн» вышел под именем Shadowman еще в 1999 году. На той же обратной стороне мы находим упоминание о «профессиональной озвучке». С ней вышел конфуз: запустив игру, мы обнаружили, что диалоги в заставках на движке снабжены русскими субтитрами, но не озвучены. Более того, оригинальная английская речь из игры была зачем-то вымарана. Получается картина весьма странная: персонажи в тишине шевелят губами, бранятся и мирятся, а игрок сидит и мирно читает текст внизу экрана. В немудреной игре, конечно, вряд ли кто-то запутается, но вот разобраться в сюжете ой как непросто. Да и вообще, представление о хорошей локализации у нас вовсе не такое. ■

CHESSMASTER 10-ОЕ ИЗДАНИЕ



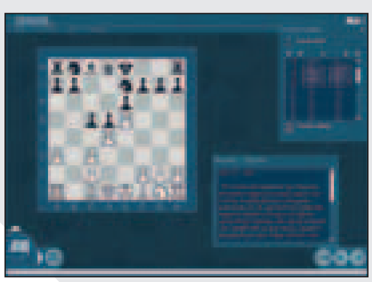
■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Chessmaster 10th Edition
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** logic
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.akella.com/pub-chess10ed-ru.shtml

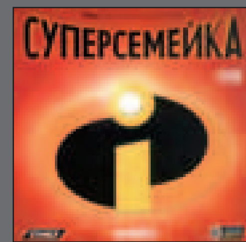
■ **РЕЗЮМЕ:**

Благодаря Chessmaster один из редакторов «Страны Игр» научился играть в шахматы. Еще рекомендации нужны?



Десятый Chessmaster прекрасен! Десятый Chessmaster великолепен! Мы обожаем десятый Chessmaster! В качестве энциклопедии, учебника и сборника чертовой прорвы шахматных досок ему нет альтернативы. При первом запуске игра обязательно спросит, какой у вас шахматный стаж. Отвечайте честно! Chessmaster дружелюбно относится к начинающим и даже к абсолютным чайникам, подсказывает им удачные ходы и предостерегает от катастрофических ошибок. Увлекающиеся шахматами тоже внакладе не останутся: разрядникам программа спуску не даст. Огромное количество информации обернуто в роскошную, прелестную трехмерную графическую оболочку и снабжено грамотным переводом на русский язык. Сразу видно: «Акелла» выпускает Chessmaster не первый раз. ■

СУПЕРСЕМЕЙКА



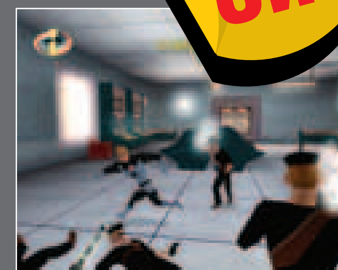
■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Incredibles
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** action/platform
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Heavy Iron
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

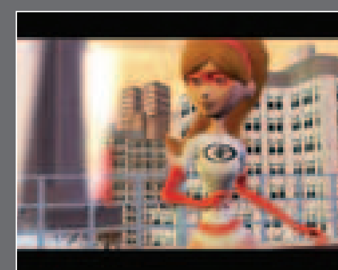
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.nd.ru

■ **РЕЗЮМЕ:**

Суперсплав супержанров по мотивам суперфильма. Суперигра, суперперевод и суперозвучка на одном супердиске!





Мы боялись, как бы русский дубляж мультфильма The Incredibles не подпортил американского юмора и не похоронил игру слов. Кто смотрел «Суперсемейку» в кинотеатре знает, что опасения оказались напрасными: все было в лучшем виде. Локализация игры The Incredibles вышла ничуть не хуже, чем перевод картины; недаром над ней трудились те же актеры, что озвучивали мультфильм. Результат их работы можно описать одним словом – прекрасно! Грамотный перевод, незатертые шрифты, остроумные диалоги и неплохие «боевые фразы» делают русскую «Суперсемейку» суперигрой. The Incredibles – не просто платформер, а комбинация жанров: в роли мистера Исключительного мы деремся с грабителями и роботами; в амплуа миссис Исключительной решаем прыгательные головоломки; в бутсах Шастика несемся по дороге, чтобы не опоздать в школу; в образе Фиалки прячемся от солдат, дрожим и боимся. Игра точно передает характеры героев, а ее сюжет повторяет то, что мы видели в фильме; поэтому и заставки, вырезанные из мультипликационной версии The Incredibles, всегда в тему. И последнее. В магазинах продается два диска с играми по мотивам The Incredibles. Это воспетый нами платформер и сборник детских мини-игр под названием «Суперсемейка: забавные приключения». На обложке первого – логотип The Incredibles, второго – персонажи мультфильма и рейтинг «3+». Не ошибитесь! ■

НОВОСТИ

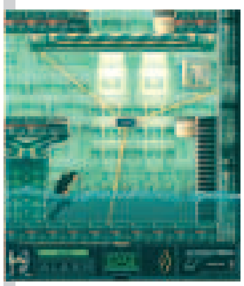
В России теперь производят мобильные телефоны.

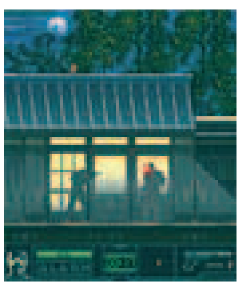
Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

НЕУТОМИМЫЙ ФИШЕР

Ubisoft не устает радовать нас новыми похождениями Сэма Фишера, а компания Gameloft – портировать их на мобильные телефоны. На этот раз речь пойдет о Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory. Некий программист разработал невероятные алгоритмы, способные парализовать азиатскую фондовую биржу и позволяющие захватить управление баллистическими ракетами. Разыскать этого нехорошего человека и спасти мир теперь предстоит самому секретному и донельзя профессиональному супер-агенту. Само собой, под нашим чутким руководством.

Кроме изрядно похорошевшей графики, авторы обещают солидно разросшийся шпионский арсенал и даже говорят о большей свободе действий. Игра должна появиться в марте этого года – одновременно с выходом ее «старших» версий.



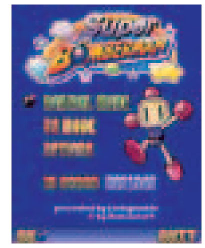


РОССИЙСКИЕ МОБИЛЬНИКИ

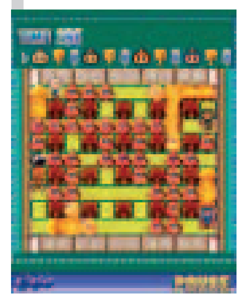
Компания «Мобильные ТелеСистемы» начала выпуск телефонов под собственной торговой маркой. Напомню, что выпуск первых фирменных аппаратов (раскладушек S-680) был намечен еще на лето. Но тогда дело не заладилось, и первые две модели – i42 и i43 – появились на свет лишь совсем недавно.

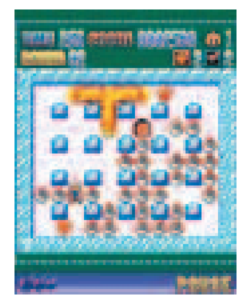
Они представляют собой обычные мобилки эконом-класса. Дизайн вполне удачен, но не отличается оригинальностью. По крайней мере, дежавю обеспечено. Характеристики стандартны для бюджетных телефонов – экран на 4096 цветов, 40-голосная полифония и десяток разнообразных функций. Посетовать, пожалуй, можно лишь на отсутствие ставшего уже привычным Bluetooth и невозможность подключения к мобильному Интернету посредством GPRS/WAP . Приобрести эти новинки уже можно во многих офисах компании всего лишь за 1800 рублей, но исключительно при условии заключения контракта на $20, иначе их стоимость составит 2400 рублей. Кроме того, замена сим-карты в этих мобильных не предусмотрена, так что «изменить» своему оператору практически невозможно.

ЮБИЛЕЙ БОМБЕРМЕНА



Один из ветеранов игрового фронта отмечает нынче круглую дату. Уже двадцать лет Бомбермен бороздит экраны мониторов, телевизоров, а с некоторых пор – и мобильных телефонов. Самая первая игра вышла в далеком 1985 году и предназначалась для консоли NES. С тех пор она успела появиться практически на всех существующих платформах. Мобильный дебют проекта состоялся в конце 2003 года, и на сегодняшний день было продано более полумиллиона копий. Но это только начало. Два месяца назад компания Living Mobile выпустила Super Bomberm, и в настоящий момент вовсю трудится над Bomberman Kart и 3D Bomberman. Последняя из них, судя по клятвенным заверениям разработчиков, сможет похвастаться технологией 3D Java. Их выход планируется на первый и второй квартал этого года соответственно.





ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ) СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

DIE HARD
97116310096

Alcatel 735i
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-GageQD
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Sagem MYX7
Sharp GX10
Sharp GX10i
Sharp GX15
Sharp GX20
Sharp GX30
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
Siemens SX1
SonyEricsson F500i
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson Z1010

REAL TOURNAMENT
97116330096

LG G5400
LG G5500
LG G7000A
LG G7020
LG G7030
LG G7050
LG G7100
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola T720
Motorola T720i
Motorola T722
Motorola T722i
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V555
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3530
Nokia 3586
Nokia 3595
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6650
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 7650c
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung C100
Samsung C110
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E810
Samsung E820
Samsung P400
Samsung S100
Samsung S300
Samsung X100
Samsung X108
Samsung X400
Samsung X608
Sharp GX20
Sharp GX30
Sharp GX32
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S65
Siemens SK65
Siemens SL55
Siemens SL65
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T616
SonyEricsson T618
SonyEricsson T628
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

TOM AND JERRY FOOD FIGHT
97113240096

Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Samsung D410
Samsung E310
Samsung E600
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E810
Samsung X460
Samsung Z105
Sharp GX10
Sharp GX10i
Sharp GX15
Siemens C65
Siemens CV65
Siemens CX65
Siemens CXT65
Siemens CXV65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson F500
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700
SonyEricsson Z1010

TRUCK TYCOON
97116340096

Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7260
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E715
Samsung E810
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens SL55

ZET MOBILE
97116350096

Motorola C380
Motorola C385
Motorola C650
Motorola E398
Motorola T725
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V555
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6630
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens CX70
Siemens M55
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S65
Siemens SK65
Siemens SL55
Siemens SL65
SonyEricsson T610
SonyEricsson T616
SonyEricsson T618
SonyEricsson T628
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600
SonyEricsson Z608

CROSSBLACK
97116290096

Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6610
Nokia 6650
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7650
Nokia N-Gage
SonyEricsson T610
SonyEricsson T616
SonyEricsson T618

MAZENESS
97114450096

Motorola C650
Nokia 6100
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6630
Samsung C100
Samsung E700
Samsung X100
Siemens C60
Siemens M55
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630

TRUCK TYCOON

РАЗРАБОТЧИК:	Lunagames
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://lunagames.com

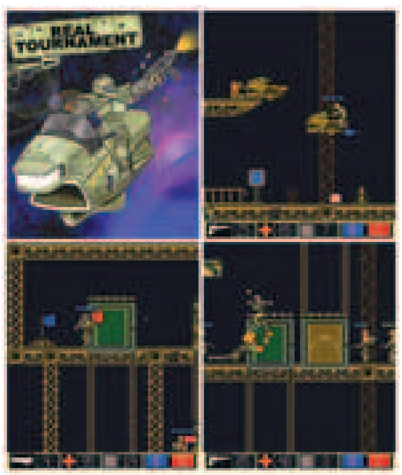
Если у вас нет ничего, кроме ядовито-зеленого костюма, большого грузовика и светлой мечты номиналом в миллион североамериканских рублей, то вам прямая дорога в транспортные магнаты. Главное, найти волшебную страну, где к двадцать первому веку не успели провести дорог между городами и изобрести автобусы. Заброшенные в лесах заводы также приветствуются. Ценители Transport Tycoon уже, наверное, потирают руки в предвкушении, и они абсолютно правы – пора навести здесь порядок! Наши задачи привычны и чем-то напоминают утренний выпуск новостей: поднять промышленность, организовать снабжение, поставить на поток производство продуктов и изъять у населения соответствующее трудозатратам количество денежных знаков. Для этих благих целей нам выделено десять огромных сценариев, по несколько городов в каждом. Для начала придется прокладывать дороги и налаживать доставку товаров с имеющихся предприятий. Зато, сколотив небольшой капитал, можно будет развернуться по-настоящему: отстраивайте фабрики, расширяйте города, а вместе с ними и автопарк.
Игра проходит в реальном времени, но команды удобнее отдавать в режиме паузы. Переместив курсор стрелочками, необходимо нажать центральную кнопку и выбрать, что, собственно, вы хотите на этом участке создать. Так же настраиваются торговые пути и закупаются грузовики. Быть магнатом, оказывается, совсем не сложно. Зато чертовски интересно.
Покрыв всю карту дорожным полотном и мудреными маршрутами, начинаешь на самом деле преисполняться гордости за созданную империю. Удовольствие портит только на редкость унылая графика, к тому же не щеголяющая детализацией. Так что дизайнеру игры стоит купить себе Townsmen 2 или пару пачек антидепрессантов, а вам – сыграть в Truck Tycoon.

REAL TOURNAMENT

РАЗРАБОТЧИК:	QPlaze/RMG
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.qplaze.com

Рев бензопилы, ошметки тел, грохот взрывов и фраги, фраги, фраги... Добавить азарта, несколько ботов на убой и побольше космических пейзажей. Перемешать. Запустить. Вконец разрядив батарею, положить телефон, выдохнуть.
Странно, но такими «коктейлями» мобильных геймеров раньше не угощали. Да, дежавю при виде названия было вполне естественным. Перед нами ядреная смесь Unreal Tournament, Quake 3 Arena и Doom. Хотя, как бы заманчиво это все ни звучало, в сотне килобайт уместиться может немногое. Но для двенадцати различных карт и двух классических режимов игры место все же нашлось. В обоих из них на растерзание нам выдается три соперника. А дальше на ваше усмотрение: либо устраиваем кровавый беспредел, либо делимся на две команды и начинаем бесконечную охоту за «полковыми знаменами». Помочь нам в этом нехитром деле должен небольшой арсенал, которого, впрочем, вполне достаточно для придания игре тактического налета. Лазер стреляет быстро, но слабо, базука – редко, но хватит и одного раза. А бензопила... Ну разве тут нужны комментарии?
Процесс взаимного отстрела приятно разнообразят разбросанные по карте космические «байки», лифты и этакие трамвайчики, позволяющие незаметно оказаться во вражеском тылу.
Раздражает лишь предельная однообразность локаций. Да и сетевой режим был бы не лишним. В такой-то игре! Но она и без него вполне хороша. Уж поверьте.



ZET MOBILE

РАЗРАБОТЧИК:	NET Lizard
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.netlizard.net

Уверен, половина читателей, дойдя лишь до заголовка этой статьи, закрыла журнал и скачала себе игру. Они однажды уже играли в Z. А оставшимся неофитам, наверное, не терпится узнать, чем же так приглянулось нам это невзрачное творение? Хотя бы тем, что именно так и выглядела самая зажигательная стратегия 1996 года. Да и многие более поздние, пожалуй, тоже. Увы, ударный юмор улетучился, а такой графикой вряд ли можно похвастаться, даже учитывая мобильность проекта. Вот обретенный игрой пошаговый режим ее не только ничуть не портит, но и заметно обновляет.
Концепция осталась неизменной – толпы роботов без сна и отдыха отправляют друг друга на металлолом, в попытке захватить/отвоевать еще один заводик по производству себя любимых. Карта, как и раньше, разделена на несколько зон. Но их удержание дает теперь не ресурсы, а сразу готовый конвейер. Звучит примитивно? А вы попробуйте установить свой контроль над всей картой.
Кроме обычной пехоты, нам доступны гранатометчики и танки, но по-настоящему игру усложняет лишь искусственный интеллект. Противник самым коварным образом лезет на слабозащищенные фланги и неплохо концентрирует атаки. Так что одна партия иногда затягивается на целый час. Не хочется повторяться, но и эта игра сильно страдает от однородных и довольно убогих пейзажей. Да, приятно вновь увидеть старый-добрый Z. Но не настолько же старый...

DIE HARD

РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

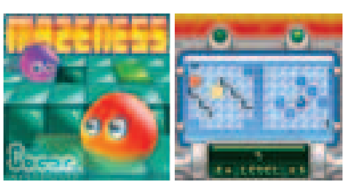
ОНЛАЙН:
http://www.telcogames.com

Если вы видите это название впервые, считайте, что вам повезло. Тогда вся серия одноименных компьютерных игр прошла мимо вас, избавив от лишних нервных потрясений. Но «Крепкий Орешек» вы ведь все равно смотрели?
Нет? Серьезно? Значит, вас ожидает короткая «вводная», рассказывающая о том, как злобные террористы захватили заложников в огромном небоскребе, а спасать их придется, ясное дело, вам. Игра очень старается быть похожей на фильм, и, надо сказать, ей это удается. Обильные сюжетные вставки выглядят не слишком шикарно, но вполне достоверно.
Качество графики здесь вообще очень спорное. Правда, персонажи довольно скудно прорисованы, зато их анимация внушает уважение. К тому же в косолапом герое безошибочно угадывается гражданин Маклейн, пусть сержант Роувелл и похож на матерого вурдалака.
Главное отличие Die Hard от прочих мобильных stealth-action – прямое управление подопечным. Это намного удобнее, чем в том же Tom Clancys Rainbow Six 3, но в результате игра становится гораздо аркаднее. Выигрывает тот, кто выстрелил первым. Хотя поломать голову придется не один раз. Здание огромно и поиск очередного ключа может затянуться надолго. А надо ведь еще спасти тридцать заложников и уложить сотню террористов (и не наоборот!). Вам предстоит красться вдоль стен, заглядывать в каждый шкаф и обыскивать убитых супостатов. Зато, сохранив жизни всем гражданским, вы будете вознаграждены секретным заданием.
Скуку нагоняют лишь чрезмерно обширные и абсолютно ненужные комнаты, в которых несложно и заблудиться. Но больше жаловаться не на что. Здесь есть даже миникарта и скромное подобие инвентаря.

MAZENESS

РАЗРАБОТЧИК:	Bogee Interactive
ЖАНР:	logic
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://bogee-games.com

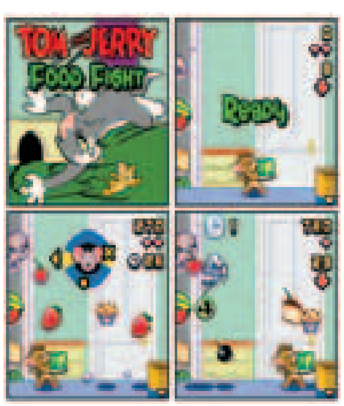


Да, вволю напридиравшись к недочетам геймплея и графическим изъянам других игр, я взял да и влепил «пятерку» паре разноцветных шариков на голубом фоне. И дело не в моем извращенном вкусе, просто я уже третий час пытаюсь довести их до финиша!
На первый взгляд все элементарно – две «фишки», два поля, две конечные точки. Но карты разные, а вот подопечные «колобки» передвигаются синхронно. Единственная возможность изменить их взаимоположение – упереть один из них в стенку. И учтите, за край карты выходить нельзя! Приходится просчитывать ходы буквально с самого начала и... все равно ничего не получается.
Пошевелить мозгами нам предлагается на двенадцати уровнях и, учитывая возрастающую сложность, их хватит надолго. Хотя, признаться, можно было бы сделать и больше, благо излишней памяти для игры не требуется. Добавить нечего. Все гениальное всегда будет простым, а головоломки никогда не исчезнут с экранов мобильных телефонов.

TOM AND JERRY FOOD FIGHT

РАЗРАБОТЧИК:	Macrospace
ЖАНР:	one screen action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.com

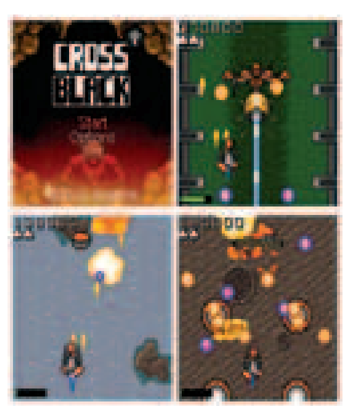


Давным-давно, когда деревья были больше, а «Том и Джерри» смотрелся, как заправский блокбастер, у детворы была только одна «карманная консоль» – «Ну, погоди!». До сих пор не возьму в толк, зачем волку нужны были килотонны куриных яиц... Впрочем, с каких пор мыши питаются вишней и клубникой, я тоже не знаю. Но на протяжении целых пятнадцати уровней с удовольствием освобождал от них хозяйский холодильник. Смысл с годами и сменой персонажей не изменился – мышонку необходимо вовремя подставлять под продукты пудинг, переправляя затем добычу в свою необъятную коробку. Красивая графика, отличная озвучка, немного юмора и море бонусов... Вспомните детство?

CROSSBLACK

РАЗРАБОТЧИК:	ZGroup Mobile
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.zgroup-mobile.com



Не перестаю удивляться, насколько скролл-шутеры неистощимы на интересные новинки и... старые глупые недочеты. Отличная графика, динамичный геймплей, яркие спецэффекты. Кругом без остановки что-то мельтешит, взрывается и появляется с неожиданных сторон. Чем не крутая стрелялка? К тому же все это дополняет оригинальная система апгрейдов. Чем больше настреляем супостатов, тем быстрее получим новую пушку. Казалось бы, ничего особенного, но врагов начинаешь укладывать с особым энтузиазмом. Вот только продлится он, увы, недолго. Наш супер-корабль не выдерживает и одного попадания, и вскоре просто устаешь переигрывать уровни...

Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В Южной Корее стартовал чемпионат World e-Sport Games 2005. Официальный сайт соревнований буквально разрывается от наплыва посетителей – болельщики со всего света первыми хотят узнать, как завершился очередной поединок с участием их кумира. Россияне изо всех сил поддерживают москвича Deadman'а – о его выступлении на турнире вы сейчас узнаете. Также в номере: анонс Battle.net Tournament Season Two, победа России на CSCL Season 2 East Qualifier и советы по игре за Орду в Warcraft III: The Frozen Throne.

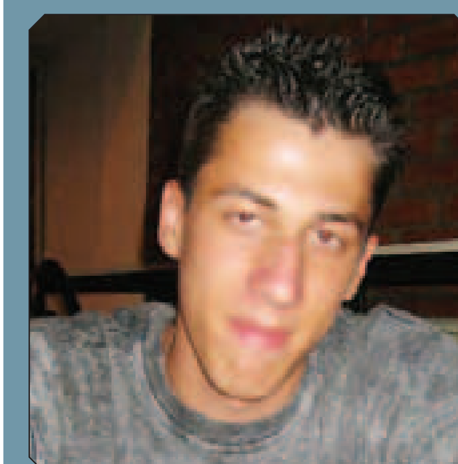
World e-Sport Games 2005

Азия против Старого Света. Именно так можно назвать противостояние сильнейших игроков Европы, Южной Кореи и Китая на WEG 2005. Чем ответят признанные мастера из Швеции, Болгарии, Франции на вызов «местных» бойцов, многие из которых прежде не проявляли себя на мировой арене? И вряд ли кто-то осмелится назвать явного претендента на победу в данных соревнованиях.

В дебюте 64AMD.Deadman'у противостоял китаец Eat. Матч проходил на новой для киберсостязаний карте Nightheaven. Россиянин с первых минут ринулся в наступление и довольно быстро завалил вражеского героя. Не давая противнику опомниться, москвич под аплодисменты публики добил остатки чужого войска и уничтожил неприятельскую базу. Соперники даже не успели толком развиться, как сражение завершилось. Вторая битва, с земляком Eat'а YolinY.Sky'ем, к сожалению, проходила по противоположному сценарию. В начале встречи Deadman также попытался насолить оппоненту, в то время как тот охотился на нейтральных монстров. Казалось бы, чего проще. Однако после смерти одного из чудищ китайцу досталось заклинание, способное вызывать скелетов, чем и воспользовался везунчик. В результате штурм россиянина захлебнулся, и к тому же наш парень лишился героя. Контратака не заставила себя долго ждать. Теперь, чтобы попасть в плей-офф, столичному дуэлянту необходимо победить корейца Zacard'а, вице-чемпиона WCG 2004. Этот игрок в отсутствие 4K.Grubby считается главным кандидатом в победители и уже разгромил в очных поединках Eat'а и YolinY.Sky'я. ■

Об организации WEG 2005 рассказывает один из участников турнира, болгарин SK.Insomnia (чемпион WCG 2003 Grand Final):

Привет. Здесь просто здорово! Геймеры расселились в отеле, который находится высоко в горах. Вместе со мной в комнате живут SK.MaDFroG, SK.Heman и SK.Zacard. В номере у каждого из участников стоит мощный компьютер со скоростным доступом в Интернет, так что можно тренироваться и общаться с друзьями сколько душе угодно. В дни поединков мы на автобусе отправляемся в Сеул в студию Ongamenet (1.5 часа езды от гостиницы), где играем официальные матчи WEG 2005 (корейское телевидение транслирует их в прямом эфире). У меня сложилось впечатление, что устроители мероприятия продумали каждую мелочь. Они настоящие мастера своего дела. Это лучший чемпионат из всех, в которых мне довелось участвовать.



Battle.net Season Two – $27000 от Blizzard

Blizzard не только делает первоклассные игры, но и крайне трепетно относится к фанатам своих проектов. Регулярная зачистка серверов от жуликов, отладка игрового процесса после выхода игры в свет, новые патчи – это лишь часть огромной работы сотрудников компании. И вот недавно Blizzard снова обрадовала своих поклонников, анонсировав второй сезон Battle.net Tournament, турнира по Warcraft III: The Frozen Throne с суммарным призовым фондом в 27 тысяч долларов (наличные и железо). Соревнования пройдут по Интернету, и чтобы участвовать в них, необходимо до 2 мая 2005 года круче всех прокачать свой аккаунт. В конкурсе засчитываются индивидуальный и парный рейтинги всех четырех gateway'ев (Lordareon, Northrend, Azeroth и Kalimdor). К бойцам в дуэльной номинации присоединятся финалисты Battle.net Tournament Season One: Showtime, PhoeNix_ReMinD и RendeyQ. Перед стартом второго сезона произойдет обнуление статистики, после чего можно смело

включаться в борьбу за первую строчку новой таблицы. Кстати, ненавистное ограничение на 50 уровней прокачки и 22500 очков опыта отныне исчезает. Победители во всех дисциплинах, помимо денег, получат навороченные компьютеры от Alienware Area-51 и кучу подарков от Microsoft, Creative Labs, Razer, D-Link и Ideazon. Подробности о турнире и правилах можно прочитать в Интернете на сайте http://www.battle.net/war3/tournaments/index.shtml. ■

Триумф России на CSCL Season 2 East

В феврале закончился первый этап отборочных интернет-соревнований на турнир Counter-Strike Champions League Season 2. В состязаниях приняло участие множество европейских команд, разбитых на восемь подгрупп. Россия была представлена тремя кланами: iTs, NiceOne и Begrip. Они попали в «восточный регион» квалификации, где с еще тридцатью претендентами в течение месяца сражались за единственную путевку на второй тур чемпионата. Для NiceOne соревнования закончились быстро – столичных бойцов сразу остановили венгры из Slayer Brothers Clan. Куда успешней выступила iTs – она добралась до полуфинала, где в упорной борьбе (14:16 на de_cbble) уступила сербской 4Glory. И, наконец, Begrip (Flatra, Graver, Xoa, Hel1, Piton), которая на 90% состоит из бойцов ForZe, расставшихся с капитаном Xenitron'ом ради приглашения именитых шведов, разгромила всех противников и выиграла отборочные. В дебюте россияне не без труда одолели словацкую Fu, а затем одержали верх над поляками из Bstok. Настоящие трудности начались на стадии 1/4 плей-офф – лишь в дополнительное время Begrip справилась с чешским чемпионом nEophyte.Intel. Последующие битвы выдались куда менее напряженными, хотя участников оставалось совсем мало. Сокрушительный разгром румын из Godz и «сухая» победа над 4Glory (счета 16:5 на de_dust2 и 16:7 на de_inferno) в заключительном матче принесли москвичам не только море радости, но и право участвовать во втором этапе соревнований.

Результаты CSCL Season 2 East Qualifier:

1 место –	Begrip (Россия);
2 место –	4Glory (Сербия);
3-4 места –	iTs (Россия),
	Godz (Румыния).

Победители квалификаций в остальных регионах и странах:

СЕВЕР
Wings (Финляндия);
ЮГ
Ultimate (Греция);
АЛЬПЫ
Gsg-9 (Австрия);
БЕНИЛЮКС
Calibre (Голландия);
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ
Ants;
ГЕРМАНИЯ
DkH;
ФРАНЦИЯ
HQ.

На втором этапе чемпионы региональных отборочных и 24 приглашенных команды разыграют четыре путевки на LAN-финал турнира, который пройдет в Германии.

На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч 1.1 для Doom 3, коллекция демо-записей Counter-Strike с Hot Saturday Night #8 и CSCL #2, ролики Q3 с Piter NonStop 1x1 и 3DClub 1x1, риплеи с WC3L #7 и VOD'ы с World e-Sport Games 2005, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.24.

Анкета Киберспорт

Друзья! Мы приступили к подготовке специализированного журнала о киберспорте. Нам очень нужно знать ваше мнение, чтобы выпустить увлекательный и полезный журнал! Ответьте, пожалуйста, на вопросы анкеты и пришлите ее нам. Вы можете сделать это:
по электронной почте, отправив вопросы по адресу polosatiy@gameland.ru;
по обычной почте: 101000, Москва, ГП, а/я 652.
Обязательно сделайте пометку «Страна Игр – киберспорт».

- Интересен ли вам журнал о киберспорте, который научит вас классно играть и позволит общаться с известными геймерами:
  - ☐ Да, очень;
  - ☐ Любопытно взглянуть;
  - ☐ Не знаю;
  - ☐ Не очень интересен;
  - ☐ Совсем не интересен.

- Какого рода материалы вы хотели бы читать (указать не больше трех):
  - ☐ Анонсы предстоящих чемпионатов;
  - ☐ Репортажи с чемпионатов;
  - ☐ Интервью с известными игроками;
  - ☐ Интервью с разработчиками и организаторами;
  - ☐ Трансфертные новости (слухи, переходы);
  - ☐ Обзоры новых карт и модов;
  - ☐ Колонки и статьи известных игроков;
  - ☐ Обзоры мувиков;
  - ☐ Тактика от известных игроков.

- Материалы о каких играх вы хотели бы видеть (указать не больше трех):
  - ☐ Quake III Arena;
  - ☐ Counter-Strike;
  - ☐ Warcraft III: The Frozen Throne;
  - ☐ Painkiller;
  - ☐ Doom 3;
  - ☐ Unreal Tournament 2003/2004;
  - ☐ FIFA Soccer 2005;
  - ☐ Need For Speed Underground 1/2;
  - ☐ StarCraft: Broodwar.

- Что бы вы хотели получить на диске (указать не больше трех):
  - ☐ Обучающие ролики;
  - ☐ Множество демо-записей и риплеев;
  - ☐ Фотографии с чемпионатов;
  - ☐ Видеорепортажи с турниров;
  - ☐ Мувики (ролики с фрагами и трюками);
  - ☐ Объемные патчи, бонус-паки, моды, карты.

ФИО ____________________

Возраст ____________________

e-mail (если есть) ____________________

Город (область, район, поселок) ____________________

Особенности игры за Орду в Warcraft III: The Frozen Throne

Всем известно, что лучшим игроком в Warcraft III: The Frozen Throne вообще и за Орду в частности является голландец 4K.Grubby, и он вновь это доказал на WCG 2004 Grand Final. После своего триумфа на мировом чемпионате Грабби вовсю продолжает упражняться и придумывает интересные стратегические ходы, которые проверяет в деле на различных онлайн-турнирах. Сегодня мы разберем увлекательную битву в рамках лиги WC3L #7 между Grubby и Zerter'ом (раса Ночных эльфов) из клана Ownage. Голландец использовал достаточно необычные и смелые приемы, принесшие ему красивую победу.

В начале игры вам дается Дом Вождей, а также пятеро рабов, четырем из которых без промедления приказывайте добывать золото, а одному – возводить Алтарь Бури. В основном здании наймите еще нескольких тружеников. Первого появившегося отправьте на рудник, второй пускай создает Логово Орков, третий – Казармы. Всех освободившихся от строительства работяг бросайте на вырубку леса. Главным героем выбирайте Вождя Минотавров с заклинанием «Аура выносливости» (в дальнейшем развивайте «Волну Силы»). Возведите дополнительные Казармы и Логово Орков и приступайте к тренировке Бугаев. Как только у вас наберется 3-4 солдата, нападайте на нейтральных монстров, обитающих поблизости. Не забудьте построить Лавку Знахаря, чтобы приобретать «Лечебный эликсир» и «Отвар Просветления». Когда ваша армия разрастется до 8-9 бойцов, исследуйте «Грабеж» в Доме Вождей. Благодаря этой способности Бугай (а также Волчий всадник и раб) при каждом ударе по вражескому зданию будет добавлять в вашу казну несколько золотых монет, а противник, соответственно, лишится такой же суммы. Теперь вам предстоит самое увлекательное. Любым из юнитов разведайте чужие владения и проследите, чтобы войска соперника покинули базу - для прокачки героя, например. Как только гонец убедится, что угрозы нет, идите в наступление, сосредоточившись на главной постройке противника (перед маневром купите магию «Ускорения»). Возможно, вам удастся разрушить ее (и пополнить свои ресурсы) до того, как неприятель вернется. В противном случае атакуйте основное здание и, когда оно практически разрушится, используйте «Свиток Возвращения героя», чтобы очутиться у себя на базе. Это заклинание действует не сразу, и Бугаи успеют уничтожить цель. Таким образом вы не только затормозите развитие противника, но разживетесь его деньжатами. Дальнейшее поведение зависит от ваших собственных предпочтений, а Grubby поступил так. Первым делом возвел Лесопилку и вылечил «Отваром Просветления» тяжелораненых солдат. Затем исследовал «Железное оружие ближнего боя» (а потом «Стальное»), увеличивающее силу ударов Бугаев, которых к тому времени было уже около 15 штук. Призвав в армию несколько Охотников за головами (и сделав upgrade до Берсерков) на случай появления у противника воздушных юнитов и для успешного противостояния Охотницам, Грабби эффектно выиграл решающий бой и победил в матче. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты региональных квалификаций на ASUS Winter 2005, итоги CPL Turkey и обзор первых матчей Euro Cup XI по Counter-Strike и Warcraft III: The Frozen Throne.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Delete Doctor 2.0

http://www.diskcleaners.com/files/deletedr.exe

Бывает, что после заражения вирусами или краха системы остаются «файлы», которые не получается удалить штатными средствами Windows. DD легко справится с этой напастью, запланировав удаление мусора на момент перезагрузки ОС.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 40 Кбайт

Omega Driver 1.6177

http://www.omegadrivers.net

Omega Driver на базе официального релиза ForceWare является одним из самых быстрых и навороченных модифицированных драйверов для геймеров. На сайте есть Omega-драйвера для любых карт – ATI, NVidia и 3Dfx.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 17600 Кбайт

Apollo 37zl

http://www.iki.fi/hy/apollo/Apollo37zl.exe

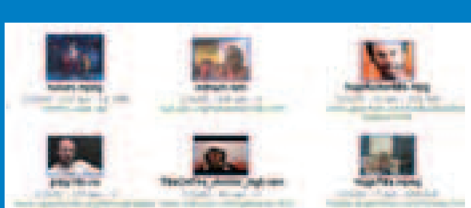
Аудиопроигрыватель, отличающийся применением прецизионного декодера собственной разработки компании. В результате, по многим важным параметрам, например, нелинейным искажениям, Apollo превосходит аналогичные плееры в 4-100 раз.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 673 Кбайт

ВСЕ >

Видеопоиск бывает разный

Крупнейшие поисковые системы Интернета уже почти воплотили технологии поиска видеофайлов в Сети. При этом налицо явные отличия в подходе. Если Google по большей части «ловит» видео с сайтов телеканалов, сопоставляя описание телепрограмм с видеофрагментом, то Yahoo предлагает куда более широкий охват, находя файлы на всевозможных ресурсах, включая любительские и XXX-сайты. Познакомиться с бета-версиями можно на http://video.google.com и http://video.search.yahoo.com, соответственно.



НА РАБОТУ ИЛИ НА НАРЫ?..

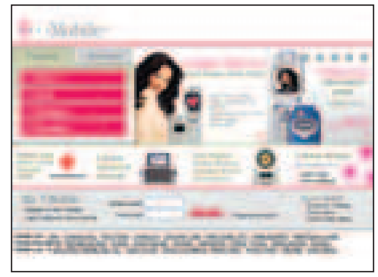
Крупнейшая международная телекоммуникационная компания T-Mobile (http://www.t-mobile.com) обнародовала неприятную новость: раскрыто неоднократное проникновение в ее сеть хакера под ником Ethics. Злоумышленника, на протяжении десяти с лишним месяцев безнаказанно обходившего защиту T-Mobile, удалось-таки поймать. Им оказался 21-летний Николас Якобсен, получивший доступ к электронной почте компании, паролям и номерам счетов соцобеспечения ее клиентов. В распоряжении хакера также оказались фотографии, сделанные такими знаменитостями, как Деми Мур и Парис Хилтон, пересланные через сервера T-Mobile.

На этом неприятности провайдера не закончились. Якобсену удалось подобраться и к дочерним компаниям T-Mobile, например, Bellevue, расположенной в Вашингтоне и насчитывающей свыше 16.3 млн. клиентов. Но и это еще не конец истории. Хакер успел насолить американской секретной службе (US Secret Service, http://www.ustreas.gov/usss/). Среди миллионов пользователей, чьи данные были похищены, оказался секретный агент, в почтовом ящике которого завалялось несколько служебных документов с ограниченным доступом...

Неожиданная развязка. Николасу Якобсену сделано предложение, от которого, наверное, «невозможно отказаться». T-Mobile готова принять его на службу для защиты компании от подобных ему взломщиков. Альтернатива принудительному трудоустройству – скорый суд, громадный штраф и срок до 10 лет тюрьмы.

ЖЕЛАЮЩИХ ПОРУЛИТЬ СТАНОВИТСЯ БОЛЬШЕ

Федеральное агентство по печати и массовым коммуникациям («Роспечать») пополнило и без того внушительный список ведомств, опасающихся за состояние дел в нашем сегменте Сети. Агентство выступило за введение фильтров контента в российской части Интернета. Об этом заявил заместитель руководителя «Роспечати» Андрей Романченко на всероссийской конференции «Информационная безопасность России в условиях глобального информационного общества».



«Государственная политика в вопросе контентной фильтрации Интернета заключается в том, чтобы предоставить обществу и личности услугу по защите от вредного и незаконного содержания сети», – считает Романченко.

Он призвал другие органы исполнительной власти, законодателей и СМИ поддержать начинание агентства. Сообщая об этом, портал Internet.Ru удивляется – неужели в России еще остались министерства, которые в той или иной форме не поддержали «драконовские» инициативы?..

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ПОИСКОВИКИ

Регулярно проводимый компанией Keynote Customer Experience Rankings (http://www.keynote.com) опрос нескольких тысяч пользователей Интернета позволяет отслеживать изменения популярности ведущих поисковых машин Сети. Который год картина не меняется – первое место прочно удерживает Google (http://google.com). Однако идущие следом Yahoo (http://yahoo.com) и майкрософтовский MSN (http://msn.com) заметно сократили отставание от лидера. Исследователи связывают это с тем, что поисковики наконец-то стали явным образом отделять рекламные ссылки от «честных» результатов, выданных по запросу пользователя. На четвертом и пятом местах обосновались мало популярные в Рунете Ask Jeeves (http://www.ask.com) и Lycos (http://lycos.com).

Также выяснилось, что 75% интернетчиков для всех запросов предпочитают использовать какой-то один

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...К концу 2004 года число пользователей Интернета в КНР составило более 94 млн. человек. Это всего лишь 7.2% населения Китая, но целых 13% интернет-пользователей всего мира.

...По оценкам некоторых экспертов, компьютерные вирусы и спам приведут Интернет к краху уже в 2006 году.

...Джефри Ли Парсону, автору нашумевшего в 2003 году червя Blaster, грозит от 18 до 37 месяцев тюремного заключения.

...Специалисты Майкрософт закончили тестирование механизма, позволяющего отличать легальные Windows от «крякнутых» версий. С февраля этого года пользователи Китая, Норвегии и Чехии смогут обновить операционные системы только после надлежащей проверки. А к середине лета верификация ОС станет обязательной для всех пользователей, вне зависимости от места проживания.

...Альтернативный майкрософтовскому Internet Explorer'у браузер Firefox, первая версия которого вышла 1-го ноября 2004-го, загрузило уже более 20 млн. человек. Каждый день к ним присоединяется до 270 тыс. пользователей.

...Самыми важными изобретениями, сделанными за последние 50 лет, признаны полупроводниковые микросхемы (22% голосов), Интернет (20%) и персональный компьютер (17%).

...Радиоволны мобильных телефонов повреждают генетический код людей, что может приводить к образованию доброкачественных или злокачественных опухолей. Таковы результаты исследования, проводившегося последние 4 года 12

Мини-игры.

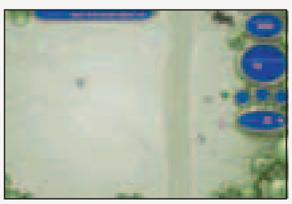
Наш выбор

Год от года технологический прогресс делает работу дизайнеров мини-игр более творческой, а готовые проекты – изощреннее в техническом и игровом плане. В сегодняшнем обзоре – лучшие образцы, демонстрирующие увлекательный геймплей, отличную графику и идейную новизну.

MICROLIFE

http://www.albinoblacksheep.com/flash/microlife.php

Симулятор искусственной жизни. Нам предстоит кормить и, что немного пикантно, всячески помогать размножению вверенной нам колонии микро-существ. Как и в реальности, для этого нужны деньги, которые получим, продавая отложенные яйца. Главное – блюсти баланс и не жадничать.



TACTICS CORE

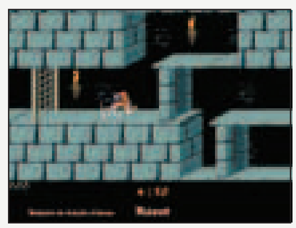
http://www.fresonmagic.com/imagenes2/TacticsCore.swf

Это не полная игра, а как бы кусок пошаговой RTS, который заставит вспомнить бои в HoMM и клонах этой некогда великой игры. Чем же интересен Tactics Core? Прежде всего, демонстрацией возможностей технологии Flash – отменный AI врагов и впечатляющие графические эффекты.

PRINCE OF PERSIA

http://flash.playland.ru/flash2/princeofpercia.swf

8 минут, чтобы пробраться сквозь подземелья в комнату Визиря! Как вы помните, он собрался умертвить Принцессу – вашу возлюбленную. Да, перед нами промо-игрушка свежего хита Ubisoft. Небольшая флэшка досконально повторяет все трюки, ловушки и геймплей первого «Принца».



«ФЛЭШ-КАРАОКЕ+»

http://www.karaokeplus.ru

«Флэш-караоке» – это, прежде всего, игра, но еще и смесь мульта («про Батона, Белку и Ботана») с «нормальным» караоке. Плюс к этому множество опций: можно включать и отключать голос солиста, подсказки, эффекты, перемешивать фрагменты песни и даже распечатать весь ее текст.

ФАКТ

Библиотека МГУ планирует открыть в Интернете доступ к 100 тыс. своих раритетов. Будут представлены рукопись «Апостола» XI века, рукописный вариант «Мертвых душ» и другие редкие экземпляры.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Polyatom

http://www.polyatom.spb.ru

Впервые в России! Неполигональный 3D-движок и скринсейвер на его базе! Архив распаковать в папку Windows, а в «Свойствах экрана» установить «Заставку» polyatom. Все! Радуемся отсутствию углов и собственной уникальности.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 109 Кбайт

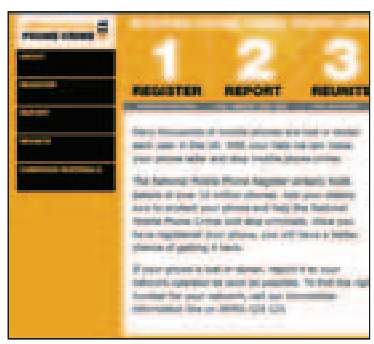
«Ссылки Интернета» 26

http://www.djman2003.narod.ru

Для очень ленивых – коллекция ссылок на самые интересные, по мнению составителя, сайты. Все ресурсы разбиты на группы для удобной навигации и поиска. Программа обновляется раз в две недели. Минус один – скрытая реклама.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 536 Кбайт

ВСЕ >



БЕСЧИСЛЕННЫЕ КРАЖИ МОБИЛЬНИКОВ И НЕУДАЧИ В ПОИМКЕ ВОРОВ ПОДВИГЛИ БРИТАНСКУЮ ПОЛИЦИЮ НА ОТКРЫТИЕ САЙТА, ГДЕ РЕГИСТРИРУЮТ КАЖДЫЙ КУПЛЕННЫЙ АППАРАТ. ПОКА – ДОБРОВОЛЬНО...

«любимый» поисковик. Однако 50% из них, не найдя нужной ссылки, без тени смущения обращаются к конкурирующим системам. А примерно 20% пользователей используют две и больше поисковых машины, вне зависимости от типа разыскиваемой информации.

Как известно, во многих национальных сегментах Интернета помимо «глобальных» поисковиков неплохо чувствуют себя и местные поисковые машины. В Рунете это Yandex (http://www.yandex.ru), Rambler (http://www.rambler.ru), Aport (http://www.aport.ru) и другие. В исследовании Keynote объясняется мирное сосуществование глобальных систем и поисковиков-«аборигенов». Оказывается, около 22% пользователей недовольны тем, что глобальные поисковики неправильно находят или ранжируют ссылки с национальной спецификой. «Доморощенные» же поисковые машины справляются с этим куда успешнее.

АКТИВНАЯ РАБОТА В... ЧАТЕ

В США сегодня используют Интернет для работы вне офиса 44 млн. человек. В Японии таких всего 4 млн., или 6% всех работающих, каковых насчитывается 63.2 млн. человек. Чтобы улучшить положение, правительство Японии начало реализацию программы, цель которой – перевод к 2010 году 20% всей рабочей силы страны на домашний режим работы.

Полигоном для испытаний назначено Министерство внутренних дел и коммуникаций, где с января этого года 6 специально отобранных сотрудников начали один день в неделю работать вне офиса с использованием высокоскоростного доступа в Интернет. Если этот этап пройдет успешно, программа будет расширена, и в 2006-ом году уже 20% из 2500 сотрудников министерства будут сидеть дома, а для общения с сослуживцами и начальством использовать сетевые чаты и телеконференции. Предполагается, что таким способом удастся повысить эффективность работы и, по мере распространения новшества на частные компании, заметно разгрузить общественный транспорт. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

научными группами из 7 европейских стран.

...Южнокорейская компания «Куксундан» заявила, что ее водка «Бэкседжу» более эффективно, чем красное вино, препятствует росту раковых клеток при онкологических заболеваниях легких, печени и молочных желез.

...Слишком сильное увлечение SMS'ками может закончиться тендинитом – воспалением сухожилий пальцев. Риск заболеть особенно велик у детей и подростков 10-18 лет.

...Петербургский провайдер «Вестколл» подарил всем студентам, сдавшим зимнюю сессию «на пятерки», бесплатный разговор длительностью 5 минут с любым городом мира.

...Новый и чрезвычайно простой способ уличной рекламы разработан британской компанией Hypertag. Рекламные агенты приходят в общественные места, имея при себе специальные устройства, которые распространяют рекламу прямо на мобильные телефоны и другие устройства по беспроводному интерфейсу передачи данных Bluetooth.

...В результате всех войн XX столетия в общей сложности погибло 111 млн. человек, что составило бы 1.1 млн. человек ежегодно. Между тем около 2.3 млн. человек каждый год умирают от 8 инфекционных заболеваний, которые поддаются лечению. На долю Европы и Северной Америки приходится лишь 2% подобных случаев, тогда как на долю стран Африки, Азии и Латинской Америки – 80%.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru),
Washington ProFile (http://www.washprofile.org),
KM.ru (http://www.km.ru),
«Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

НАШИ ОБЩИЕ ЗАКЛАДКИ

Интернет велик, и отыскать в нем что-то не так уж просто. А найдя полезный ресурс, хочется сохранить его адресок. Ведь не будешь каждый раз его вспоминать, делать запросы на поисковиках или рыться в онлайновых каталогах. Что ж, все предусмотрено – в любом браузере встроен механизм запоминания нужных адресов в виде «закладок» (Bookmarks) на сайты. Казалось бы, удобно...

ТВОИ АДРЕСА НА «ЧУЖОМ» СЕРВЕРЕ

Бывает, что в гостях или игровом клубе надо срочно заглянуть на сайт с кодами, драйверами или форумом, а адреса-то под рукой нет! Он... остался дома.
Конечно, современные каталоги и поисковые машины предусматривают индивидуальную настройку под нужды пользователя, имеют оптимизированные поисковые алгоритмы, многие даже узкоспециализированные, но если конкретная информация нужна немедленно, то самый быстрый и удобный способ получить ее – самодельный список сайтов, составленный заранее. Выходит, «все свое носи с собой» – на флэшке или диске?
Можно поступать и так, а можно и по-другому – отыскать в Интернете особые «хранилища для закладок». Такие сервисы весьма многочисленны, существуют сами по себе или в виде приложения к поисковикам, тематическим порталам и прочим мега- и микропроектам. Для нас, пользователей, услуга хранения в 90% случаев бесплатна, а сервис окупает ее сам. Либо за счет размещения рекламы и рассылки рекламных же писем, либо каким-то иным косвенным путем, либо все-таки берет деньги – примерно $5-10 в год. Но даже с такими расходами вполне можно примириться, поскольку удаленное «складирование» заметно облегчает сетевую жизнь.

ПОДЕЛИСЬ ЗАКЛАДКОЮ СВОЕЙ...

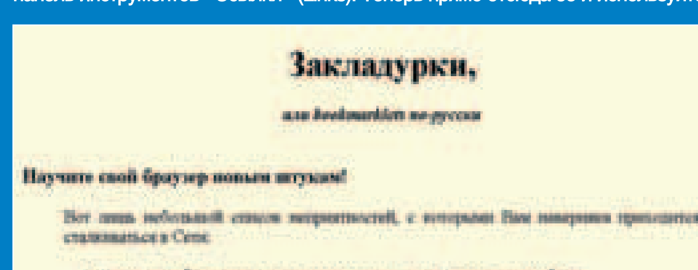
Какие же преимущества дает онлайновое хранилище личных закладок? Во-первых, ими можно пользоваться с любого компьютера, подключенного к Интернету, что, поверьте, не раз вам пригодится.
Во-вторых, если что-то произойдет с основным компьютером и информация об «Избранном» пропадет, то на сайте-то она сохранится (утешит ли это пользователя, утерявшего все остальные файлы и документы, вопрос открытый, но лучше хоть что-то сохранить «из прошлой жизни», чем совсем ничего...). Конечно, можно осуществлять резервное копирование ссылок (и документов!) на какой-нибудь носитель, но, согласитесь, это более хлопотно, чем парой кликов мышки отправить их на специальный сайт.
В-третьих, закладки, размещенные в онлайновом хранилище, могут совместно использоваться несколькими людьми или даже всем Интернетом (то есть – «публиковаться»).
Кстати, вот неплохой трюк. Если на личном сайте вы публикуете свои любимые закладки, то их обновление и пополнение можно автоматизировать. Разместите вместо статичного набора ссылок «ячейку» из своего интернет-хранилища – и готово (http://www.easyfavorites.net, http://www.backflip.com, http://www.bookmarksplus.com и другие сервисы предлагают такую услугу).

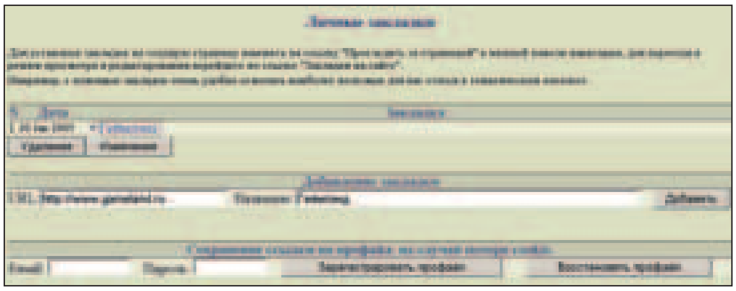
ГДЕ ЖЕ ЖИВУТ ЗАКЛАДКИ?

Начнем с иностранных ресурсов, там это дело наиболее развито. Например, по адресу http://www.lights.com/pickalink/bookmarks/ можно обнаружить описания более чем полусотни зарубежных «закладкохранилищ». Если твердо намерены делиться с общественностью найденными ссылками, то стоит обратить внимание на бесплатный MyBookmarks (http://www.mybookmarks.com). Тут каждый пользователь получает личное «пространство», которое организовывает по собственному вкусу – избранное, папки, поиск и тому подобное. Также очень просто сделать все или часть сносок публичными. Адрес для просмотра, который можно раздать всем знакомым, будет выглядеть так – http://www.mybookmarks.com/public/»ваш_логин». Запомнить нетрудно.

Это мы, закладурки!..

Интернет: http://www.large.ru/bookmarklets/
Автор проекта, Андрей Орехов, придумал простые и крайне полезные «микроплагины» для браузеров. Его закладурки – это Java-скрипты, умеющие выполнять всякие нужные штуки, будучи вызванными прямо из «Избранного» браузера. Они дополняют или даже заменяют обычные закладки. Например, искать в Яndex или AltaVista можно так: выделите на текущей странице интересующее слово/текст и щелкните по поисковой закладурке. Раз – и с помощью нужной системы произведен поиск сайтов, содержащих выделенный текст. Результат – в новом окне.
Еще примеры. Если выделить на текущей странице номер московского телефона, то с помощью закладурки «Телефон» можно получить адрес и имя владельца. Закладурка «Город» по названию населенного пункта СНГ выдаст его телефонный код. Проекту уже 5 лет, за это время количество закладурок (кстати, их можно изготовить самостоятельно) заметно выросло. Теперь они умеют переводить текст, получать анекдоты, устранять дизайнерские излишества просматриваемых страниц и многое другое.
Понравившиеся закладурки сохраняются в браузере так же, как ссылки. Наведите на закладурку мышку, нажмите левую кнопку и, не отпуская, тащите закладурку туда, где хотите ее сохранить – либо в "Избранное" (Favorites), либо на панель инструментов «Ссылки» (Links). Теперь прямо отсюда ее и используйте.





Стоит упомянуть и о сайтах, где есть пусть и минимальный, но вполне достаточный набор функций: Murl.com (http://murl.com, некоммерческий проект) и Bookmark box (http://www.bookmarkbox.com). Крупные порталы типа Yahoo! тоже предоставляют услуги по удаленному сбережению закладок (ищите Yahoo Bookmarks в «Личном Yahoo!», http://my.yahoo.com). Отличительная особенность этого «вместилища» – тесная связь с Yahoo Toolbar. Не нужно ждать, пока ссылки загрузятся с сайта в основное окно браузера, – на панели инструментов «от Yahoo» они появятся сами и очень быстро.

Еще раз уточним, все перечисленные сайты находятся за рубежом, что может повлечь трудности с поддержкой русского языка в комментариях к закладкам. Проблема? Нет, в нашем сегменте Интернета «виртуальных складов» тоже хватает.

«Закладки.ру» (http://www. zakladki.ru) – первый и наиболее значительный сервис такого рода в Рунете. Он имеет огромное количество функций, включая загрузку закладок из браузера или с любой web-страницы и автоматическую проверку работоспособности ссылок. Можно делиться своими запасами с друзьями и с сетевым сообществом, а также делать их доступными для поисковой системы Yandex – в ответ на запрос посетителя они будут выдаваться под заголовком «Ссылки, найденные нашими пользователями». Однако, при всех преимуществах, «Закладкам.ру» подчас не хватает функциональности, это, например, проявляется при попытке найти что-либо в чужих ссылках, открытых для всеобщего обозрения.

Недовольные «Закладками.ру» могут обратиться к «Закладкам на Mnogo.ru» (http://www.bookmarks.ru), где тоже предусмотрен общедоступный архив, ведется рейтинг популярности ссылок, но имеются ограничения по их «импорту». Или заглянуть на «Личные закладки» (http://www.opennet.ru/ cgi-bin/opennet/bookmark.cgi). Это самый простой вариант – регистрация не обязательна, добавление происходит вручную, а дополнительных сервисов нет. Зато и освоение займет не более минуты.

Говоря о предоставлении закладок в совместное пользование, нельзя не упомянуть проект Keyword (http:// www.keyword.ru). Идея его такова – любой пользователь создает подборку своих ссылок и... зарабатывает на этом, продавая рекламные показы на страницах с подборкой. Нюанс с заработком – чисто российская находка, к тому же у сервиса периодически возникают проблемы с доступом к сайту...

ОТКРОЙТЕСЬ, И ВАС ПОЛЮБЯТ!..

Завсегдатаи сайтов для хранения закладок полностью или частично открывают личные коллекции для всеобщего обозрения: действительно, не жалко, да и кругозор свой можно показать. Со временем некоторые регулярно пополняемые коллекции закладок, превращаются в гигантские каталоги Сети. Причем, в отличие от коммерческих поисковых систем и каталогов с их «спонсорскими ссылками», такие коллекции отражают реальный интерес к тем или иным ресурсам Интернета. Ведь такие же, как и мы, пользователи там побывали, почитали-посмотрели и, раз не поленились сделать закладку и донести ее до нас, то, выходит, – понравилось. Почему бы и нам так не поступать?..■

УГОЛОК НОВИЧКА

auron_rus@mail.ru: Очень нужны «ромы» для GBA! Раньше брал их на сайте http://emu-russia.net, но теперь их там нет, не поможете ли мне найти такой же сайт, как и emu-russia, можно и не русский. Заранее спасибо, Auron...
О: *Сайты энтузиастов эмуляции не отличаются долгожительством, особенно если там выкладываются ROM'ы, дампы, BIOS'ы и прочий полулегальный и вообще нелегальный софт. Проще всего нужные ссылки узнавать на профильных форумах, например, заглянуть на Emulatorz (http://www.emulatorz.ru/forum/index.php) – это один из лучших сайтов Рунета по эмуляторам игровых приставок и автоматов. Если же говорить о конкретных адресах, то многое из того, что вы ищете, есть на http://emu-russia.km.ru, http://www.gbx.ru , http://gen-1.net, http://www.gbxemu.com, http://www.extreemu.co.uk и тому подобных ресурсах.*

auron_rus@mail.ru: Это снова я, но уже по другому вопросу. В последнем номере «СИ» прочитал про браузер FireFox 1.0. Решил установить, но программа закачки ReGet Deluxe 4.1 не хочет с ним интегрироваться. А с IE все нормально. Я бы так не переживал, но без ReGet вообще не могу, привычка. Так вот может он интегрироваться или нет? Может, по этому поводу проги какие есть – напишите, плиз. На крайняк IE юзать буду. Заранее благодарен, Auron...
О: *Из этой ситуации есть универсальный выход – если используемый браузер не поддерживается ReGet'ом, всегда можно воспользоваться функцией слежения за буфером обмена (загляните в «Настройки» – «Интеграция» – «Буфер обмена» ReGet'a) или включить «Плавающее окошко» и перетаскивать ссылки для загрузки на него.*
Но, возможно, FireFox 1.0 уже поддерживается ReGet'ом? Заходим на сайт http://deluxe.reget.com/ru/ и видим, что на момент подготовки этого ответа, «ReGet Deluxe выступает как основная утилита для загрузки для всех популярных броузеров, таких как Microsoft Internet Explorer 4.0 и выше, Netscape Communicator 4.0 и выше, Opera 4.0 и выше, NetCaptor 6.1, NeoPlanet 5.2, MSN Explorer 6.0.». Увы, FireFox 1.0 в списке нет, но зато есть дополнительный модуль (plug-in) для перехвата ReGet'ом закачки из Firefox версий 0.8 и выше. Попробуйте установить его – возможно, это позволит добиться приемлемой интеграции с новым браузером. Ну а полная поддержка такой популярной программы, как FireFox, обязательно будет реализована в свежих версиях Reget'a.

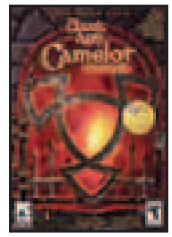
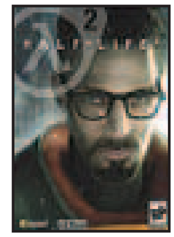
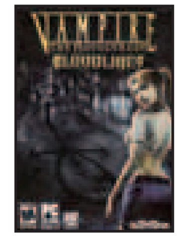
asd@alloy.com.ua: У меня две операционки, «для игр и работы», win2000 и win98, но они стоят на разных винтах. Как мне сделать меню выбора операционки на стадии загрузки. Заранее благодарю, Андрей...
О: *Тут поможет продвинутый загрузчик ОС, например, отечественный Acronis OS Selector 8.0 (http://www.acronis.ru/products/osselector/). Работать с ним очень просто, прежде всего следует выбрать в BIOS Setup тот порядок дисков, при котором жесткий диск Windows 2000 (XP) окажется первым. Теперь следует установить Acronis OS Selector. Он сам обнаружит Windows 98 на втором жестком диске и сможет загружать ее оттуда. Если на первом жестком диске есть первичные разделы FAT, то Acronis OS Selector не сможет автоматически обнаружить Windows 98. В этом случае тоже все просто – нужно воспользоваться «Мастером поиска операционных систем», чтобы скрыть эти разделы и добавить Windows 98 вручную.*

gigant86@inbox.lv: Не могу подключиться к ftp-серверу своим FTP Explorer, выскакивает сообщение перейти в «пассивный режим»! Что это такое? Звучит как-то неприлично... Лео...
О: *Обычно при работе по FTP-протоколу используется два соединения – для команд и для данных. Соединение для команд устанавливает FTP-клиент (программа, установленная на компьютере пользователя), а для данных – сервер. В некоторых случаях, например, при наличии брандмауэра (FireWall), необходимо, чтобы оба соединения устанавливал клиент. В этом случае сервер переводится в тот самый «пассивный режим» особой командой PASV, которую отдает «активный» клиент. Проверьте настройки FTP Explorer'a (или другого FTP-клиента), найдите строки со словами «Passive Mode» или «PASV Mode» (Пассивный режим передачи) и включите его.*
Вопросы принимаются на dolser@gameland.ru. ■

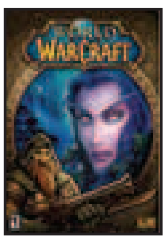
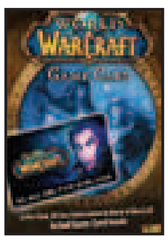
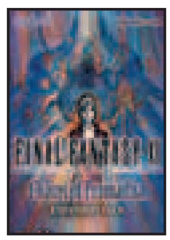
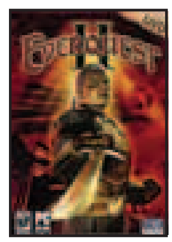
У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

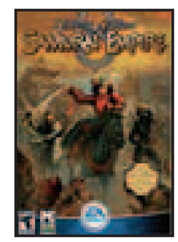
ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Чем больше, тем дешевле!

Sid Meier's Pirates Limited Edition	Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Sims 2	Dark Age of Camelot: Catacombs	Half-Life 2	Vampire: The Masquerade - Bloodlines
$79,99	$55.99	$22.99	$59.99	$23.99	$79.99



World of Warcraft	World of Warcraft 60 Day Pre-Paid Card	Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion	EverQuest II DVD	Need for Speed Underground 2	Ultima Online: Samurai Empire
$69.99	$52.99	$55.99	$79.99	$22.99	$59.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru

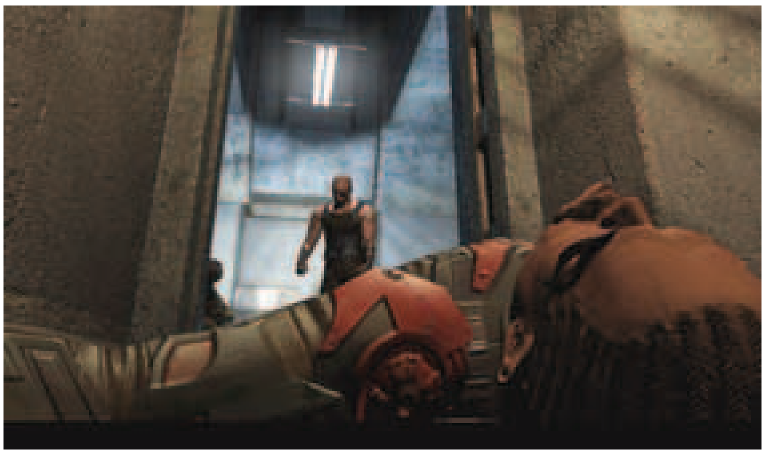
GAMEPOST

Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru

[PC] THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Чтобы воспользоваться кодами, вызовите консоль с помощью клавиш [CTRL]+[ALT]+[~]. Список читов представлен ниже:

cmd giveall – получить все оружие;
cmd godmode – режим бога;
cmd noclip – режим прохождения сквозь стены.



[PC] HEARTS OF IRON 2 (ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2)

Во время игры нажмите клавишу [F12] и введите указанные команды:
Nuke – получить атомную бомбу;
Energy – дополнительная энергия;
Metal – увеличить запасы металла;
Rubber – увеличить запасы каучука;
Money – больше денег;
Oil – больше нефти;
Nofog – отключить туман;
Nolimit – снять ограничения на количество солдат;
Manpower – режим бога.

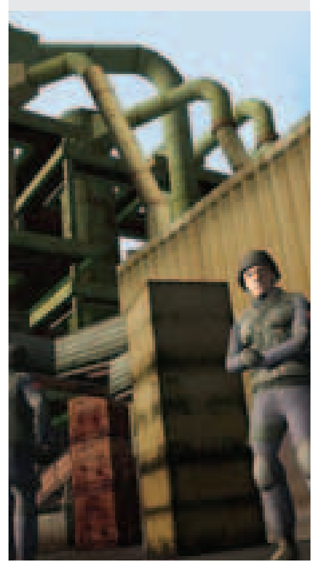
ЕЩЕ

[PC] PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и активируйте один из следующих читов:
SHOWFPS 1 – вывести информацию о количестве fps;
PKAMMO – полный боезапас;
PKPOWER – полное здоровье;
PKWEAPONS – получить все оружие;
PKKEEPBODIES – тела противников не исчезают;
PKKEEPDECALS – следы от выстрелов не исчезают;
PKDEMON – демонический режим;
PKGOD – режим бога;
PKHASTE – ускорение движения.

[PS2] THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Представленные читы активируются во время вступительного ролика, до появления главного меню:
▲, ▲, ◄, ◄, ►, ►, ●, ●, ▼ – увеличение здоровья в два раза;
▲, ▼, ◄, ►, Ⓐ, ▲, ▼, ◄, ►, ■ – бесконечные патроны.



[PC] IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Во время игры нажмите клавишу [ENTER] и введите один из представленных читов, после чего снова нажмите [ENTER] для подтверждения ввода:
Anubis [имя игрока] – уничтожить все юниты, контролируемые выбранным игроком;
Thoth – автоматическая победа;
Set – автоматическое поражение;
Worship – зафиксировать положение камеры;
Hapi – восстановить здоровье всех юнитов;
Osiris – восстановить все ресурсы выбранного здания;
Ptah [название ресурсов] [количество] – получить выбранное количество любых ресурсов;
Amun – вывести на экран писок команд.

[PC] THE PUNISHER

1. Альтернативные костюмы
Чтобы получить новые костюмы для главного героя, зайдите в главное меню и выберите закладку cheats в меню extras. Здесь вы можете воспользоваться одним из представленных ниже читов:
NAILGUN – открыть костюм 1980 года;
WOODCHIPPER – открыть костюм 1990 года;
CEILINGFAN – открыть костюм 2000 года.
2. Unlock Everything
Чтобы получить доступ ко всем видам оружия, режимам и картам, в начале игры введите в качестве названия своего профайла имя V PIRATE.

[PC] STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Откройте файл swkotor2.ini, находящийся в папке KoToRII. Откройте его в любом текстовом редакторе и в строке [Game Options] добавьте опцию **EnableCheats=1**. Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) и введите один из читов:

givecredits ## – получить ## кредитов на выбранную величину;
addexp ## – получить ## очков опыта на выбранную величину;
givecomspikes – получить 99 comspikes;
givedarkside ## – увеличить количество очков darkside на выбранную величину;
givelightside ## – увеличить количество очков lightside на выбранную величину;
setawareness ## – поднять «awareness» до выбранного уровня;
setcharisma ## – поднять «charisma» до выбранного уровня;
setcomputeruse ## – поднять «computer use» до выбранного уровня;
setconstitution ## – поднять «constitution» до выбранного уровня;
setdemolitions ## – поднять «demolitions» до выбранного уровня;
setdexterity ## – поднять «dexterity» до выбранного уровня;
setintelligence ## – поднять «intelligence» до выбранного уровня;
setpersuade ## – поднять «persuade» до выбранного уровня;
setrepair ## – поднять «repair» до выбранного уровня;
setstealth ## – поднять «stealth» до выбранного уровня;
setstrength ## – поднять «strength» до выбранного уровня;
settreatinjury ## – поднять «treat injury» до выбранного уровня;
setwisdom ## – поднять «wisdom» до выбранного уровня;
setsecurity ## – поднять «security» до выбранного уровня.

EASTER EGGS

Duke Nukem: Manhattan Project

1. Без цензуры
Всем известно, что Дюк Нюкем – большой любитель белокурых красавиц. Хотите услышать, что они на самом деле думают о бравом герое? Освободите любую девушку на первом уровне игры и пару раз выстрелите в воздух рядом с ней. Затем сделайте несколько прыжков и присядьте. Теперь ударьте красавицу и наблюдайте за ее реакцией. Ругательства, которыми она будет одаривать Дюка, явно не женские. К сожалению, проделать такой фокус можно только один раз и только с одной пленницей.

2. Ненавижу свиней
Больше всего на свете Дюк Нюкем не любит свиней-пришельцев. Да и кому будут приятны хрюкающие твари, которые, к тому же, по тебе стреляют. Вот и приходится с ними бороться. Раздобудьте ракетный ранец и подлетите к врагам, обдав их струей дыма из двигателя. Делать это следует очень осторожно, чтобы не упасть вниз. После того как хотя бы один враг вдохнет порцию газа, он начнет быстро носиться взад и вперед, издавая при этом отвратительные звуки. При определенной сноровке вы можете подлететь к нему сзади и ударить ботинком.

3. Позвони мне
Во время прохождения первого уровня вам не раз встретятся рекламные плакаты, на которых напечатан телефонный номер. Обратите внимание на то, что последние четыре знака этого номера представляют собой не цифры, а буквы, складывающиеся в слово SIGN. Если вы пройдете этап до конца, потратив при этом всего одну жизнь, то после подсчета очков на экране появится специальное окно. Введя слово с плаката, вы сможете просмотреть рекламный ролик следующей части игры.

Postal 2

1. Камикадзе
В библиотеке есть место, где стоит человек, одетый в арабскую одежду. Он с интересом рассматривает шкаф, в котором лежат руководства по террористическим актам. Если подойти к террористу и ударить его ногой, то камикадзе начнет смеяться, как будто ему рассказали самый смешной анекдот на свете. А если ударить его еще раз, он достанет оружие и начнет стрелять во все стороны.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)

Секретная игра
Когда Снейк попадает в тюремную камеру, где вынужден ловить вилкой крыс, попробуйте сохраниться, выключить консоль, включить ее снова и загрузить сейв. Вас будут ждать ночные кошмары Снейка, оформленные в виде забавного клона Devil May Cry! Это полноценная игра в игре!

Mafia

1. Мафиозная хитрость
В игре есть один очень любопытный баг. Он заключается в том, что если поставить машину под углом к стене и зайти в образовавшийся таким образом угол, то, по нажатию клавиши «прыжок», герой запрыгнет на корпус авто, откуда он сможет забраться в разные интересные места. К тому же в таком положении героя нельзя арестовать.

Grand Theft Auto: Vice City

1. Маленькие хитрости
Около стройки Star View Heights находится магазинчик Bunch of Tools. Там выстраивается очередь из покупателей. Если подъехать к магазину на автобусе, люди будут входить и платить по 5 долларов.
«Нарезать» круги можно не только на мотоциклах, но и на любых машинах.
В любой гараж можно поставить в два раза больше машин. Подъезжайте к гаражу (ворота не открываются) и выходите из машины. Ворота откроются, а вам останется быстро сесть за руль и заехать внутрь, пока гараж не закрылся.

2. Вертолетный угонщик
Наверняка каждый, кто прошел Vice City, сразу после окончания последней миссии ехал на военную базу за вертолетом Hunter, но при попытке угнать его военные, вероятнее всего, расстреливали незадачливого воришку. Если вам все же очень хочется полетать на армейском вертолете, то сделать это можно следующим образом. Направляйтесь в полицейский участок, расположенный в Washington Beach, и берите форму стража порядка. В таком виде вы легко проникните на охраняемую базу и сможете получить вертолет в собственное пользование – солдаты не станут в вас стрелять.

3. Чудесное воскрешение
В миссии, проходящей на киностудии G-Spotlight, можно обмануть игру. Если пройдя несколько контрольных точек, вы упали вниз, то совсем не обязательно начинать все с начала. Все, что надо сделать, – взять вертолет на крыше полицейского участка и пролететь все контрольные точки. ■

Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

The Settlers: Heritage of Kings

Игра изменилась почти до неузнаваемости, обескуражив многих любителей серии. Экономика стала несколько проще, а вот сражения вышли на первый план. Мы постараемся помочь вам разобраться во всем этом и адаптироваться к новым реалиям.

ЗАКОНЫ ВОЙНЫ

Ни в коем случае не стройте башни впритык друг к другу: они не смогут эффективно обороняться. Наилучший вариант – разместить их по углам воображаемого квадрата.

Круче пушек могут быть только большие пушки. Разбомбить постройки противника гораздо важнее, чем одолеть его армию.

Чтобы воскресить героя, достаточно постоять несколько секунд на его «могиле». Но на вражеской территории это будет непросто, так что там следует быть особенно осторожным.

Создайте «горячие клавиши» для каждого из своих героев – их способности придется использовать очень быстро и часто.

АЗЫ ЭКОНОМИКИ

Прежде всего, забудьте о транспортных цепочках. Теперь ваша главная забота – добывать ресурсы, а не доставлять их. Более того, они теперь далеко не бесконечны, поэтому в начале игры важно соблюдать определенный баланс. Например, на первых порах ценнее всего будет глина, затем возникнет дефицит камня, а с первыми военными действиями вы ощутите и нехватку железа. Проблема решается лишь строительством рынка, позволяющего покупать и продавать ресурсы. А делать это можно сколько угодно, ведь золото у нас неиссякаемо – налоги будут выплачиваться всегда.

Однако облагаются ими лишь ремесленники, а крестьяне здесь низведены до положения рабов. Поэтому порой есть смысл построить какое-либо здание исключительно для повышения государственного дохода. Но тут мы сталкиваемся с еще одной проблемой – количество населения строго лимитировано. Чтобы ни в чем себя не ограничивать, нужно попрощаться с крестьянами, как только будут возведены шахты, а для войны нанимать только лучших бойцов. Все-таки больше всего человеческих ресурсов расходуется именно на армию.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Первым делом ставьте на поток создание крестьян и отправляйте героя исследовать окрестности. Необходимо сразу же разыскать все виды рудников. Пока ваш протеже бороздит просторы карты, начинайте ударными темпами добывать лес и глину. Причем последней надо уделить особое внимание. Для постройки «рабочего поселка» – шахты, домика и фермы – ее потребуется 450 единиц. Впрочем, в первую очередь обзаведитесь университетом. Кроме очевидной пользы исследований, он сразу же принесет вам небольшую прибыль в виде налогов.

Теперь займитесь постройкой зданий, обрабатывающих ресурсы, дабы они не пропадали почем зря. Но перед этим проведите соответствующее исследование и соорудите в центре большого свободного участка (это важно!) склад, иначе ваши рабочие будут по несколько минут бегать за материалами на шахты. Рядом разместите несколько домиков и ферм. Их вообще всегда надо создавать первыми, а уж затем возводить все остальное вокруг них. Так же следует поступить и с лесопилкой, и другими ремесленными зданиями.

Как видите, захудалая деревенька уже превратилась в солидный город. Теперь стоит расстаться с большинством крестьян и создать скромненькую армию. Нескольких отрядов мечников будет вполне достаточно для обороны. С апгрейдами лучше пока повременить – денег и так мало. Поэтому при первой же возможности делайте из склада рынок. Эффективнее всего – покупать необходимые ресурсы или обменивать их на дерево, благо лесов на карте всегда хватает.

НАРОДНОЕ СЧАСТЬЕ

Построить город – еще полдела. Производительность можно значительно увеличить, уделяя должное внимание мотивации подданных. Кстати, в начале игры это тоже будет отнюдь не лишним. Самый простой и доступный вам почти сразу способ – изменение налогов. Снизив их до минимума, вы надолго поднимите настроение людям, да и работать они будут с удвоенной силой. Ну а за высокий доход придется расплачиваться их недовольством – рабочие будут проводить полдня, отлынивая от обязанностей.

Достаточно развившись, можно перейти и к более приятному средству – украшению своих владений. Декоративные постройки действуют одинаково, но разнообразя их, вы доставите удовольствие не только подданным, но и себе самому. Кроме того, морально поддержать граж-

ПОКАЗАТЕЛЬ ЗАЩИТЫ УЛУЧШЕННОЙ ТЯЖЕЛОЙ КАВАЛЕРИИ – 12, АТАКИ – 36, А ЖИЗНИ – 300. ДА, ЭТО НАСТОЯЩИЕ ТАНКИ. НО ОНИ СТОЯТ ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ ДОРОГО.

ПЕХОТА СПОСОБНА ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЧЕТЫРЕ ВИДА ПОСТРОЕНИЙ, ДАЮЩИХ НЕБОЛЬШИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА. КЛИН, НАПРИМЕР, УВЕЛИЧИВАЕТ СИЛУ АТАКИ.

У ПУШЕК ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ АТАКИ, НО ПРИМЕНЯТЬ ИХ СЛЕДУЕТ ПО НАЗНАЧЕНИЮ. ТЕ, ЧТО СЛЕВА, ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ЖИВОЙ СИЛЫ, А СПРАВА – ДЛЯ СНОСА ЗДАНИЙ.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОГОДЫ НЕОБХОДИМО НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ КРАСОТЫ. ЗИМОЙ ЗАМЕРЗАЮТ РЕКИ, ОТКРЫВАЯ НОВЫЕ ПУТИ ДЛЯ НАСТУПЛЕНИЯ.

дан может и церковь. Совершенно бесплатно священники воодушевляют весь народ или его отдельную категорию, например, крестьян. Комбинируя эти рычаги воздействия, вы добьетесь весьма неплохого эффекта. А в экстренных случаях можно прибегнуть и к более радикальным мерам. Прикажите любым работникам вкалывать без передышки, и они остановятся лишь по вашему приказу. И никаких обедов или здорового сна. Но чем дольше это будет продолжаться, тем больше будет нарастать их праведный гнев. Хотя его легко подавить описанными выше способами.

ОСНОВЫ БОЯ

Сражения теперь играют несравнимо большую роль, нежели в ранних сериях игры. Большая армия подчас даже способна компенсировать недостатки в развитии. Впрочем, качество здесь гораздо важнее количества, ведь человеческий ресурс у нас ограничен. Создавать войско всегда лучше с самого начала миссии – ценные шахты обычно хорошо охраняются, да и рейдеры могут нагрянуть в самый неподходящий момент. Для таких ситуаций отлично подойдут герой и несколько отрядов мечников, но в случае войны придется хорошенько продумать военную доктрину.
Конечно, идеальная армия должна быть представлена всеми без исключения видами бойцов, и стоят они, на первый взгляд, совсем немного. Но специфика сражений в игре требует поточного производства, и такое разнообразие может оказаться вам не по карману. Учтите, цена в казармах обозначена для каждого бойца, а не для всего отряда. Поэтому лучше заранее определиться, как и какими войсками вы собираетесь воевать. Для начала присмотритесь к противнику. С конницей разберутся копейщики, с мечниками – пушки... Каждый род войск помимо характеристик имеет свои слабые и сильные стороны, и именно исходя из них необходимо разрабатывать стратегию.
Кроме того, я бы советовал создавать разных юнитов для обороны и нападения. В атаку, конечно же, пойдут все, но очевидно, что за охранными башнями лучше размещать стрелков. А в бой впереди всех должна лететь кавалерия, которая без труда уничтожит вражеских лучников и артиллерию. Кстати, без последней при наступлении тоже не обойтись. Поскольку компьютер не испытывает недостатка в ресурсах, ваша первоочередная задача

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Непрерывно нанимайте крестьян, их понадобится хотя бы тридцать человек. Все они должны добывать лес и глину, пока вы не отстроите соответствующие шахты.

По мере расширения города уничтожайте этих крестьян, так как количество граждан сильно ограничено, а для ремонта и строительства будет достаточно и пятерых работяг.

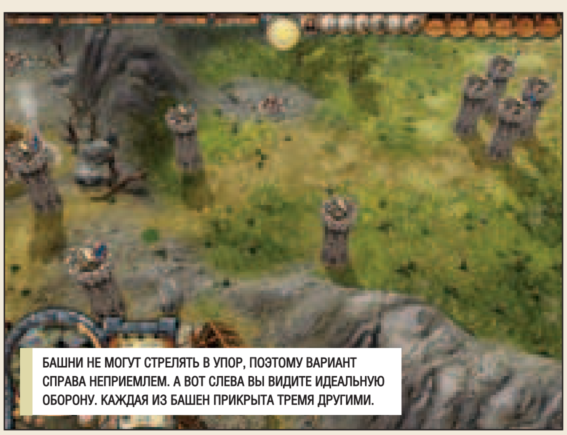
Если на вас не нападают рейдеры, спешить некуда. Можно спокойно пойти выпить кофе, а по возращении обнаружить ломящийся от ресурсов склад.

Здания можно строить где угодно, и вовсе не обязательно сбивать их все в кучу. Тем более жилье и фермы стоят сущие копейки.

Бараки необходимо создавать как можно раньше, даже если вас никто не атакует. Поверьте, три-четыре отряда будут нужны в каждой миссии.

Достигнув лимита населения, смело отправляйтесь на поиски нового городского центра. Не сомневайтесь, один или два обязательно найдутся поблизости.

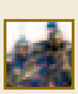
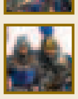
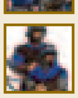
Не забывайте о рынке – там можно обменивать и, самое главное, покупать любые ресурсы. Деньги-то у нас практически бесконечны.



БАШНИ НЕ МОГУТ СТРЕЛЯТЬ В УПОР, ПОЭТОМУ ВАРИАНТ СПРАВА НЕПРИЕМЛЕМ. А ВОТ СЛЕВА ВЫ ВИДИТЕ ИДЕАЛЬНУЮ ОБОРОНУ. КАЖДАЯ ИЗ БАШЕН ПРИКРЫТА ТРЕМЯ ДРУГИМИ.

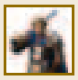
СОКРОВИЩНИЦА – САМОЕ «ПРАВИЛЬНОЕ» ЗДАНИЕ. КАЗНАЧЕЙ БЕРЕТ У ВАС ОДИН ЗОЛОТОЙ, А ВОЗВРАЩАЕТ УЖЕ ТРИ. ПРОСТО ЛАБОРАТОРИЯ ПО КЛОНИРОВАНИЮ КАКАЯ-ТО!

БАЗОВЫЕ ВОЙСКА

Пехота	Начальные характеристики	Первый апгрейд	Второй апгрейд	Третий апгрейд	Апгрейды кузницы	Особенности
Мечники	Жизнь - 200	Атака - 14	Атака - 16	Атака - 18	Атака - 22	Сильны против копейщиков и лучников.
	Атака - 12	Защита - 3	Защита - 4	Защита - 5	Защита - 11	
	Защита - 2					
Копейщики	Жизнь - 200	Атака - 14	Атака - 16	Атака - 18	Атака - 22	Единственное средство против тяжелой
	Атака - 12	Защита - 2	Защита - 3	Защита - 4	Защита - 10	кавалерии.
	Защита - 1					
Лучники	Жизнь - 150	Атака - 10	Атака - 12	Атака - 14	Атака - 16	Опасны для любой пехоты,
	Атака - 8	Защита - 1	Защита - 2	Защита - 3	Защита - 9	но нуждаются в защите.
	Защита - 0					

ГЕРОИ ДОБРА



Герои	Характеристики	Способности	Описание
Dario	Атака - 16	Eye of the Falcon - исследовать местность соколом	Неплохой разведчик. Может справиться с одним пешим
	Защита - 3	Protect Units - отпугнуть противников	отрядом противника, но лучше держать его в безопасности -
	Жизнь - 600	Falcon Sight - видеть глазами сокола	все-таки будущий король.
Erec	Атака - 16	Maelstrom - убить всех ближайших врагов	Отличный боец. В гуще вражеских войск можно одним ударом
	Защита - 4	Aura of Strength - увеличить силу атаки союзников	убить несколько отрядов, используя его способности.
	Жизнь - 600		
Pilgrim	Атака - 22	Plant Bomb - установить бомбу	Средневековый терминатор. Но в начале боя лучше держать его
	Защита - 4	с трехсекундным таймером	в тылу, пока не будет создана пушка.
	Жизнь - 600	Spring Cannon - создать стационарную	
		пушку с ограниченным боезапасом	
Ari	Атака - 16	Camouflage - стать невидимым	Прекрасная разведчица и неплохой боец. Стоя в тылу, может
	Защита - 2	на длительный срок	стрелять из лука и создавать подкрепления.
	Жизнь - 600	Call Bandit - призвать трех бандитов	
		на несколько минут	
Helias	Атака - 16	Persuasion - подчинить вражеского бойца	Довольно слабый герой, которому требуется постоянная опека.
	Защита - 2	Blessing - улучшить защиту	Словом, обычный маг поддержки.
	Жизнь - 600	дружественных войск	
Salim	Атака - 16	Lay Trap - установить замаскированный капкан	Хороший боец и, что важнее, целитель.
	Защита - 3	Heal - исцелить всех союзников поблизости	Берегите его, как зеницу ока.
	Жизнь - 600		

КОСТРИЩА – ТАКИЕ ЖЕ ВАЖНЫЕ ОБЪЕКТЫ, КАК ФЕРМЫ ИЛИ ЖИЛИЩА. ВЕДЬ ХОТЯ БЫ РАЗ В ДЕНЬ РАБОТНИКИ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОЙДУТ НА ПИКНИК.

ДОМ, ФЕРМА, РАБОЧЕЕ ЗДАНИЕ – НАВСЕГДА ЗАПОМНИТЕ ЭТУ ФОРМУЛУ. СНАЧАЛА СОЗДАЕТСЯ ЖИЛИЩЕ, ПОТОМ ОБЩЕПИТ И ТОЛЬКО ЗАТЕМ ТО, ЧТО ВЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ХОТЕЛИ ПОСТРОИТЬ.

уничтожить постройки врага, а не армию. А пушки для этого подходят лучше всего.

Не стоит забывать и об обладающих мощнейшими способностями героях, ведь они, кроме всего прочего, бессмертны. Достаточно полминуты постоять на свежей могилке, как очередной протагонист восстанет из мертвых. По этой причине их можно совершенно спокойно использовать в обороне. В случае смерти их воскресят солдаты, а если уж и они погибнут... то и армия вам больше не понадобится. А вот в атаку своих протеже лучше посылать последними, потому как на вражьей земле их точно никто воскрешать не будет. Настоятельно рекомендую не только назначить каждому герою свою кнопку, но и выучить «горячие клавиши» – манипулировать дюжиной суперменов не так-то просто.

Что ж, предлагаю вам изучить характеристики бойцов и решить, какие из них вам наиболее симпатичны. Потому что для доведения до совершенства хотя бы одного рода войск понадобится целое состояние. ■

ГЕРОИ ЗЛА

Keberos	Главный нехороший человек и очень сильный боец. Кроме прочего, способен подчинять себе врагов, то бишь наши войска.
Mary de Mortfichet	Весьма скользкая особа. Ненавидит Кербероса, но и вам спуску не даст. Умеет снижать боевой дух противников и забрасывать их фляжками с ядом.
Varg	Большой любитель животных. Может призвать себе в союзники нескольких волков, а также впасть в бешенство. Тогда лучше держаться от него подальше.

НАША ЛЕТОПИСЬ:

фото www.afm.spb.ru

11 августа 2002 года. Фестиваль "Нашествие". Ипподром г. Раменское.

Шнур и Гарик Сукачев обсуждают совместное выступление. Лидер "Неприкасаемых" только что попробовал себя в качестве бэк-вокалиста "Ленинграда".

Наше
С.Шнуров

Наше Радио
Гарик
Long Live Rock'n'Roll

101,7fm НАШЕ РАДИО

Лицензия: серия РВ N7392 от 16 июня 2003 года.

Автор:
Сергей Парамонов
scar@game24.ru

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Прохождение такой игры, как MGS3, в первый раз, будь вы хоть трижды поклонником предыдущих частей, займет в среднем не менее двадцати-тридцати часов реального времени.

Боссы. Часть 1

Боссы в игре уникальны и великолепны. Ниже мы приводим тактику боя с наиболее сложными:

- The Fear – стычка с этим паукообразным экземпляром предстоит в лесу, где расставлено множество ловушек. Поскольку The Fear использует невидимость и скачет по веткам, то очень проблематично будет справиться с ним обычными средствами. Самый простой способ таков – используйте для его обнаружения инфракрасные очки (Thermal Goggles), а дальше дело за малым.
- The End – Подстерегайте старика с экипированным AP-сенсором для определения места его расположения. Бой проходит на лесных локациях, а поскольку враг сливается с окружающей средой, то заметить его – задача не из легких. Бой с The End может занять несколько часов! Чтобы избежать подобного, можно убить его еще до решающей схватки! Для этого надо воспользоваться SVD в локации входа в лабораторию – у вас есть несколько секунд, чтобы выстрелить в голову сидящему на кресле-каталке старику. Еще один «легкий» способ убийства – просто перевести часы вашей приставки на неделю вперед, и тогда босс просто умрет от старости.

Без сомнения, Snake Eater уже признан самой лучшей частью сериала за все его 18-летнее существование. Очередной шедевр от Хидео Кодзимы и его команды действительно поражает своими нововведениями, проработкой, увесистым сюжетом, невероятно «живыми» персонажами, а также множеством секретов и тонким юмором. В этом разделе, мы дадим подробные рекомендации по выживанию и освоению в мире, а точнее сказать джунглях игры. А в конце ее вас ждет заслуженная медаль из рук президента Соединенных Штатов.

ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ

Первое, о чем хочется сказать, – это управление главным героем. Здесь оно немного отличается от того, к чему мы привыкли в MGS2: Sons of Liberty. Поначалу может показаться, что управление Снейком на этот раз дается с трудом, виновник торжества страшно неповоротлив. Действительно, определенная толика неуклюжести главного героя обусловлена резким переносом действия игры – на смену закрытым помещениям теперь пришли бескрайние просторы «сибирских» джунглей. Стоит добавить, что управление персонажем куда больше завязано на аналоговых кнопках джойстика. Кнопка ⊗, как всегда, отвечает за приседание. Но если в предыдущей части, чтобы лечь на землю, приходилось из сидячего состояния переключаться в лежачее путем нажатия аналоговой ручки в любую сторону, то отныне сильное нажатие заставит персонажа лечь, а слабое – присесть. Постарайтесь запомнить это, ведь старая привычка не раз даст о себе знать, а сидячего Снейка легко могут заметить вражеские солдаты.

Очень важно упомянуть также о том, что в третьей части сериала шкала здоровья стала более «стойкой» к вражеским пулям и другим неприятностям. Вероятнее всего, это шаг навстречу игроку, ведь на его пути встанут изощренные, вооруженные до зубов солдаты, количество которых в отдельных эпизодах игры, просто зашкаливает. В связи с такими переменами не удивляйтесь, когда в начале игры Снейк будет просто поедать целые обоймы автоматных очередей противников. Знаем, к такому трудно привыкнуть, но никуда от этого не денешься. Чуть ближе к середине игры все встанет на свои места, над полоской жизненной энергии появится полоска выносливости, но об этом чуть ниже.

Следующее, что немного отличает третью часть от второй, это возможность управления игровой камерой при помощи правой аналоговой ручки или просто **R3**. Данная особенность стала актуальной изза, опять же, открытых пространств. Управлять камерой дозволяется не свободно, а лишь как бы отводя ее в любую сторону от персонажа, что весьма помогает в критических ситуациях.

Совет: Старайтесь как можно чаще прятаться, а также передвигаться лежа в траве, вы же в джунглях, не забывайте, что окружающая среда работает на вас.

НЕ ХОДИТЕ, ДЕТИ, В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

Нововведением также стало добавление специального Survival-меню, которое можно вызвать путем нажатия на кнопку START. В меню вошли следующие пункты:

- Camouflage
- Backpack
- Food
- Cure
- Options
- Map

Остановимся подробнее на каждом из них.

Пункт «**камуфляж**» является одним из наиболее часто используемых в игре. Здесь можно сменить костюм главного героя. Поначалу их набор не будет превышать и десятка экземпляров, но по мере прохождения эта цифра возрастет втрое. Часть костюмов раскидана по игровым локациям, а часть достается после убийства боссов игры особо изощ-

В ПЕЩЕРЕ ПЕРВЫМ ДЕЛОМ НУЖНО НАЙТИ ФАКЕЛ. ИЛИ ОСВЕЩАЙТЕ ПУТЬ СИГАРЕТАМИ.

ренным способом (см. плашку). Есть также возможность выбора боевого окраса лица. Все виды камуфляжа нужны для того, чтобы «сливаться» с окружающей средой. Например, чтобы остаться незаметным для вражеского отряда на песчаной местности, понадобится надеть специальную униформу ярко-желтого цвета. Учтите, что процент вашей «скрытности» показан в правом верхнем углу.

Лирическое отступление #1: *Выбор специальных видов камуфляжа настолько широк, что порой некоторые «экземпляры» вызывают улыбку. За примерами ходить далеко не нужно: в вашем распоряжении будет боевая раскраска лица в виде зомби с заклеенным ртом, а также отвратно пахнущий костюм (определяется по рою мух, летающих вокруг него), разрисованный в кучки коричневого «мороженого». Найти костюм можно в одном из туалетов игры.*

Лирическое отступление #2: *Говоря о костюмах, хочется подчеркнуть, что в игре запрятан секретный костюм Валерия Корнеева с маской крокодильей башки. Отыскать его можно в первой миссии.*

Идем дальше. Режим **Backpack** показывает содержимое рюкзака. Там есть два раздела – орудие и инвентарь. Туда складывается все вооружение и полезные вещи, найденные во время игры, но предметов экипировать можно лишь восемь. Идентичная ситуация складывается и со всем оружием. Все, что игрок экипирует, появится в быстром меню. Инвентарь открывается нажатием на

L2, а оружие – на R2. У рюкзака есть показатель общего веса: чем больше содержится в нем килограммов, тем медленнее будет передвигаться наш с вами «Змееед», так что старайтесь от ненужных предметов избавляться как можно быстрее.

- **Совет:** Для особо любопытных в разделе вооружения есть возможность просмотра статистики использования любого пистолета, автомата и тому подобных вещиц. Для этого требуется навести курсор на интересующий вид оружия и нажать R1. Все же иногда интересно бывает узнать, из какой именно пушки была перебита гора народу. Кнопки ■ и ▲ отвечают за приближение/удаление объекта, а рукоятками позволяется крутить предмет осмотра. Мелочь, а приятно.

Следующим на очереди стоит **Food**, то есть «еда». Сюда складывается все, что можно съесть, начиная со змей и заканчивая японской лапшой быстрого приготовления. Еду предстоит отыскивать самому и при острой необходимости ее, вы не поверите, надо кушать. Собственно, это нужно для пополнения полоски выносливости (stamina). Выносливость у Снейка тратится от любых нагрузок, будь то бег, стрельба из автомата, подтягивание или висение на ветке дерева, причем последнее отнимает очень быстро всю полоску. Если ничего не есть, полоска скатится до своего минимума и наш герой будет падать во время бега, стрелять трясущимися руками, а также, самое страшное, у него будет урчать в животе. Этот надоедливый звук гораздо хуже скрежета железа по стеклянной поверхности. Супостаты, находящиеся поблизости, услышав подобный звук, непременно приступят к поискам его источника, а это очень хороший способ погибнуть. Старайтесь держать своего персонажа как можно в более сытом состоянии.

- **Совет:** Не кормите Снейка чем попало, это чревато для него проблемами с желудком. А если вы все же не послушали меня, то будьте готовы к тому, что его в один прекрасный момент вырвет. Ладно, если поблизости никого не окажется, а вдруг такое произойдет посреди военной базы?

Лирическое отступление #3: *К слову о еде. Если не играть несколько дней, то часть продуктов в вашем рюкзаке протухнет. Игра определяет это по времени и дате, выставленных в приставке.*

Вне всяких сомнений, режим **Cure** является самым любопытным. Здесь позволяется лечить раны и переломы, полученные в бою. Для этого доступно несколько видов медикаментов, антибиотиков и прочих предметов первой медицинской помощи. Осуществляется лечение довольно просто. Нужно зажать L2 или R2 и приступить к выбору тех или иных вещей, посредством которых и будет производиться лечение, будь то зашивание раны при помощи ниток или же принятие обезболивающих для вправки кости, которая не обойдется без помощи специальных жгутов. Большинство огнестрельных ранений можно лечить, совместив нож (для вытаскивания пули) и сигару (для прижигания раны). В центре экрана показан Снейк и круги различного размера на его теле, указывающие на место, которое нужно вылечить. Чем обширнее диаметр круга, тем серьезнее рана и, соответственно, тем больше усилий и медикаментов нужно потратить на ее лечение. Ранения отражаются на количестве вашей жизненной энергии – от нанесенного урона линейка становится меньше, а на том месте, где она была ранее, образуется красная линия, она и показывает ранение, которое нужно как можно быстрее залечить. Конечно, запас жизни имеет свойство со временем восстанавливаться, но очень уж долго идет весь этот процесс.

- **Совет:** Важно помнить, что залечивать свои раны просто необходимо. Тогда по мере прохождения игры полоса жизненной энергии станет с каждым разом увеличиваться – это исключительно важно, ведь в битве с боссами, простите за каламбур, «размер имеет значение». Так что, как говорил доктор «Айболит», лечиться, лечиться и еще раз лечиться! Только не перестарайтесь, ведь запас медикаментов не бесконечен.

Лирическое отступление #4: *Для большей реалистичности в игру добавлены маленькие ролики, показывающие, как Снейк лечит свои раны. Очень познавательно для начинающих врачей.*

Пункт «**опции**», казалось бы, не включает в себя достаточно важных моментов, которые требуют объяснения, ан нет – и здесь есть парочка хитрых вещей. С вибрацией все понятно, далее идет возможность выбора поддержки самого Dolby Pro Logic II. Если вы являетесь обладателем пятиканальных колонок, то смело подключайте их к вашей приставке. Также в опциях можно настроить положение и яркость экрана. Меню «Own view» и «Captions» немного изменят управление с видом от первого лица.

И, наконец, последнее – меню карты (**Map**). По причине полного отсутствия классической мини-карты, располагавшейся обычно в правом верхнем углу экрана, сюда заходить придется относительно часто. Конечно, в основном режиме можно включить специальные приборы вроде сонара, но местность их экран не отображает. На карте есть метка расположения героя, а также – в некоторых случаях – цель, обозначаемая крестиком.

- **Совет**: Пользоваться картой нужно, если вы заблудились, но минус ее в том, что первый раз незнакомую территорию она не отображает, а лишь обрисовывает ее по мере изучения оной.

Лирическое отступление#5: *Выбрав модель Снейка в меню просмотра, долго крутите его аналоговыми рукоятками (L3,R3), и через некоторое время наш герой отрыгнет змеей.*

СУРОВЫЕ БУДНИ ШПИОНА

В третьей части своего шедевра Хидео Кодзима наделил Снейка самой настоящей техникой ближнего боя CQC – «Close Quarter Combat».

Управление CQC

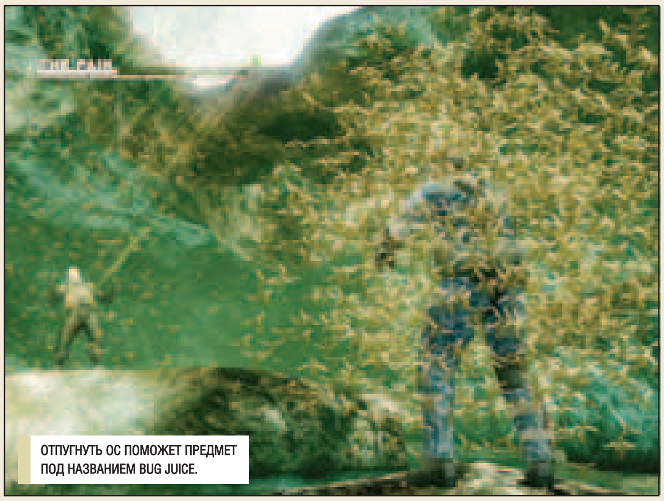
В меню выбора оружия (R2) под некоторыми экземплярами можно заметить аббревиатуру CQC. Например, достаточно выбрать тот же нож и приступить к вырезанию всех врагов на своем пути.

Ниже мы приводим список оружия, которое поддерживает эту систему боя:

- EZ Gun
- Survival Knife
- MK22/MK22-SP*
- 1911A/1911A-SP*
- Handkerchief
- Cig Spray
- SP – сокращение от silencer-equipped, то есть «с глушителем».

Стандартные движения Снейка в режиме CQC:

1. Удар – просто нажмите на ● для совершения одного удара.
2. Двухударное комбо – нажмите два раза на кнопку ●.
3. Трехударное комбо, сбивающее с ног врага. Нажмите быстро три раза кнопку ●, и Снейк совершит трехударное комбо с добиванием.



ОТПУГНУТЬ ОС ПОМОЖЕТ ПРЕДМЕТ ПОД НАЗВАНИЕМ BUG JUICE.

Боссы. Часть 2

- The Sorrow – встреча будет не то чтобы впечатляющей, но уж точно захватывающей дух. От игрока требуется всего лишь пройти через «реку смерти», наполненную всеми убитыми солдатами и боссами, причем каждый норовит вас задеть. Требуется дойти до конца и прикоснуться к лежащему в воде скелету. После появления экрана «game over» не пугайтесь, нажмите L2 и выберите специальную таблетку оживления (Revival. Pill).

Лирическое отступление #6: *Если отнять жизнь Райкова (Райден), то в битве с The Sorrow на вашем пути встретится этот экземпляр, бегущий прямо на Снейка в полном неглиже.*

- The Boss – последний, простите за тавтологию, босс игры. На битву с ней отводится десять минут. Старайтесь драться с применением техники CQC, поскольку именно так можно сбить с ног эту «дамочку», а также нейтрализовать ее собственные атаки. Впрочем, вариантов много – снайперская винтовка из укрытия, гранаты, банальный автомат Калашникова – все пригодится. Врен убивал ее сигаретами с усыпляющим газом.

Stamina kill, или выбьем из боссов весь дух

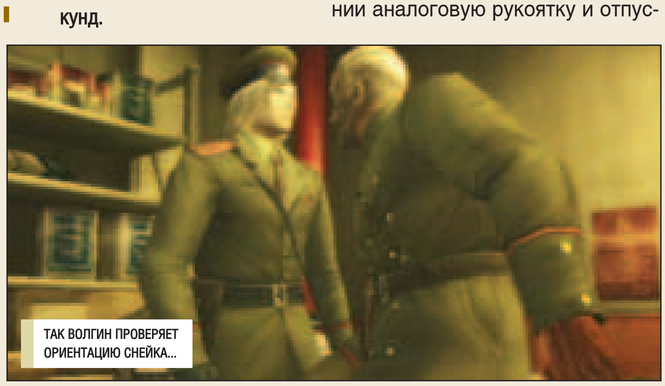
Чтобы победить того или иного босса, не причинив вреда, нужно отнять у него вторую линейку – линейку выносливости, эта тактика называется – stamina kill. Нет, не нужно играть с боссами в догонялки или прятки, от вас требуется всего лишь иметь в руках определенное оружие, отнимающее у супостата не жизнь, а выносливость. Подойдут следующие вещи:

- CQC
- Транквилизатор Mk22
- Снайперская винтовка, стреляющая транквилизаторами – Mosin N
- EZGUN
- Гранаты типа Stun
- Платок, пропитанный хлороформом
- Сигареты с усыпляющим газом.

После такой изощренной победы из боссов выпадают специальные костюмы, доступные в режиме камуфляжа. Вот их список:

1. Ocelot – Animals camouflage
2. The Pain – Hornet Stripe camouflage
3. The Fear – Spider camouflage
4. The End – Moss camouflage (добывается несколько иначе – надо подкрасться к боссу незаметно и взять его на мушку. И так три раза).
5. The Fury – Fire camouflage
6. The Sorrow – Spirit camouflage
7. Colonel Volgin – Cold War camouflage
8. The Boss – Snake camouflage

- Совет: Важно знать, что каждый костюм лежит на земле только 5 секунд.



ТАК ВОЛГИН ПРОВЕРЯЕТ ОРИЕНТАЦИЮ СНЕЙКА...

4. Комбинация ударов – просто нажимайте по 1-2 раза на кнопку ◉, а потом используйте тройное комбо, чтобы выбить противника в нокаут.

- **Совет**: Практикуйтесь с подобной системой, и вы без труда уберете на своем пути всякий «мусор».

Применение CQC позади противника:
Зайдите со спины противника и резким нажатием на кнопку ◉ схватите его. Есть несколько вариантов расправы над схваченным супостатом:

1. Удерживать противника в качестве заложника.
2. Допрашивать противника.
3. Использовать противника в качестве «живого щита».
4. Кинуть противника на землю.
5. Задушить.
6. Перерезать противнику горло.

1. Удерживать противника в качестве заложника – для этого нужно всего лишь держать зажатой кнопку ◉ и управлять аналоговой рукояткой **L3**.
2. Допрашивать противника – это очень хитрый и изощренный способ добычи информации. Для этого стоит удерживать зажатой кнопку ◉, а затем нажать (именно нажать) на левую аналоговую рукоятку (**L3**). Тогда Снейк приставит нож к горлу врага и вежливо попросит его говорить.

- **Совет:** Иногда враги могут указать на тайник в лесу, сообщить частоту радио, настроившись на которую можно отключить сирену, «излить душу», но также могут и послать куда подальше «американскую ищейку», то есть вас.

3. Использовать противника в качестве «живого щита» – проведите уже знакомую операцию с захватом противника. Далее держите зажатым ◉ и отстреливайтесь от врагов, нажимая ▣.

- **Совет:** Для более эффективного результата зажмите L1, это переведет вас в режим стрельбы от первого лица.

4. Кинуть противника на землю – этот прием выполняется, если резко нажать в любом направлении аналоговую рукоятку и отпустить ◉. После того как враг окажется на земле, перейдите в режим от первого лица L1, резко наведите оружие на лежащего бедолагу – тем самым вы автоматически прикажете ему замереть (Freeze). Продолжайте держать врага на прицеле, и тогда можно будет выбить из него что-нибудь полезное.

- **Совет:** Поскольку упавший на землю тут же постарается встать, то время для проведения хитрого трюка, описанного выше, будет ограничено, что зачастую приводит к неудаче. Для более быстрого и впечатляющего результата зажмите следующие кнопки: R1+L1+▣. После этого Снейк автоматически наведет прицел на близлежащую цель с криками «ЗАМРИ!», вернее, «Freeze!».

5. Задушить – данная техника была еще в предыдущих сериях. Схватив врага, следует часто нажимать на кнопку ◉.

- **Совет:** Повторите задушение несколько раз, тогда враг потеряет сознание на некоторое время.

6. Перерезать противнику горло – Чтобы проделать эту процедуру, следует посильнее нажать на кнопку ◉.

- **Совет:** Важно помнить, что у джойстика Dual Shock 2 кнопки являются аналоговыми, то есть реагирующими на силу нажатия. Поскольку MGS3 использует эту особенность, то будьте внимательны. К примеру, подкрасться к противнику сзади на цыпочках, не надейтесь на свое умение оперировать **L3** аккуратно – проще воспользоваться крестовиной.

Тактика CQC впереди противника:
Здесь возможны только два варианта расправы с супостатом:

1. Переход в...
2. Мгновенный нокаут.

1. Переход в.. подразумевает собой переход в технику CQC позади противника. Для этого несильно нажимаем на уже знакомый до боли ◉, и Снейк мощным ударом мгновенно поворачивает противника назад, схватив его хорошенько за шею.
2. Мгновенный нокаут выполняется с помощью сильного нажатия на кнопку ◉, а также отвода в сторону левой аналоговой рукоятки (**L3**).

Контратаки посредством применения CQC:
Применяются в битве с некоторыми боссами и базируются, опять же, на нажатиях кнопок ◉, ▣ и **L3**.
Совет: Практикуйтесь на врагах, и все тонкости этой, без сомнения, премудрой боевой системы откроются вам. Забудьте о всяческих пулеметах, автоматах, винтовках, ведь первоклассные агенты ЦРУ всегда работают без особого шума.
А если же у вас в руках окажется «тяжелая артиллерия», то нажатие (любое) на сами-знаете-какую кнопку повлечет собой сильнейший удар прикладом – тоже вариант.

ПОДВОДЯ ЧЕРТУ

Вот и познали вы основные правила и законы нового Metal Gear Solid. Надеемся, что новичкам этот материал пригодится для прохождения самой игры, а уже заматеревшие игроки смогут узнать что-то новое для себя о вселенной, созданной неподражаемым мэтром японского игростроения. Остается пожелать прочесть подробный обзор в этом номере журнала и составить куда более полное представление об игре, а уж с итоговой оценкой все, надеюсь, согласятся. Да, кстати, загляните в специальные врезки к этому материалу, в них много полезного. ■

Радиочастоты

Роль радиопередатчика как никогда важна. По нему можно не только поговорить с союзниками, он еще позволяет отключить сирену тревоги (для этого надо отослать командиру врагов ложное сообщение о том, что «все нормально»), прослушать спокойную музыку, есть и еще несколько вариантов. Необходимые частоты узнаются у вражеских солдат. Приставьте нож к горлу (L3) и ждите, пока противник не «расколется». Ниже мы приведем частоты отключения сирены на уровне сложности Normal (каждая может применяться лишь один раз):

Отзыв солдат при статусе ALERT:
147.11
140.61
141.45
142.79
148.04
141.53
146.67
141.98
144.61

Отзыв солдат при статусе EVASION:
147.11
140.61
141.45
142.79
148.04
141.53
146.67
141.98144.61

Эти и другие частоты заносятся в специальные разделы вашего радиоприемника. Проводите подобные допросы как можно чаще, и вы познаете много нового из уст противника.

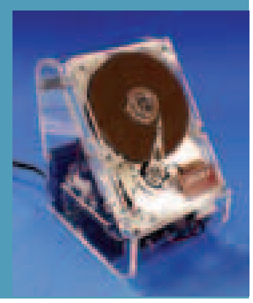
ЧУДО-ЮДО ОТ CREATIVE

Диктофон и камера в одном флаконе?!

Процесс интеграции в сфере портативной цифровой техники идет полным ходом. Лишнее тому подтверждение – новомодное устройство Creative DiVi CAM 316. Этот гаджет объединяет в себе цифровой фотоаппарат с 3.1-мегапиксельной матрицей, видеокамеру с поддержкой разрешения 640x480 и автоматическим кодированием потока в MPEG4-файл, аудиоплеер и диктофон. А после подключения к USB-порту компьютера оно распознается как обычный flash-накопитель. DiVi CAM 316 уже несет на борту 16 Мбайт встроенной памяти (что обеспечит съемку 140 секунд видео при среднем уровне сжатия) и имеет поддержку карт памяти стандарта SD (до 512 Мбайт). Что касается размеров, то камера мало чем отличается от обычного сотового телефона: 70x37x90, при весе в 136 грамм. Как теперь стало принято, новинка будет поставляться в нескольких цветовых решениях (голубом и серебристом), причем в продаже она должна появиться уже в самое ближайшее время. ■

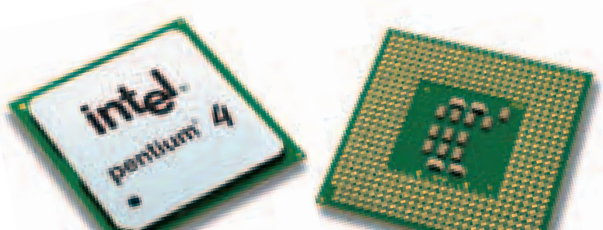
МИНИАТЮРИЗАЦИЯ ОТ WD

Один из крупнейших производителей HDD, компания Western Digital, представила миниатюрный винчестер, совместимый с форматом Compact Flash II. Емкость накопителя составит 6 Гбайт, а скорость вращения шпинделя – 3600 об/мин. Основная сфера применения, как вы уже поняли, – MP3-плееры, цифровые фото- и видеокамеры. Таким образом, жесткие диски продолжают опережать своих электронных сестер в гонке цен за единицу объема, оставаясь более предпочтительным выбором для владельцев устройств с поддержкой соответствующего стандарта. Пока же CF флеш-карты обладают максимальным объемом в 4 Гбайт при цене в $300. А именно такая стоимость предполагается у новинки от WD. ■



ДВУЯДЕРНОМУ МОБИЛЬНОМУ ПРОЦЕССОРУ – БЫТЬ?

По неофициальной информации, в 2006 году на смену сегодняшним мобильным процессорам Pentium M на ядре Dothan придет новое поколение чипов под кодовым названием Jonah. Производиться они будут уже по нормам 0.065 мкм технологического процесса, а частоты моделей, которые, скорее всего, будут маркированы как X50, X40, X30 и X20, составят 2.5, 2.33, 2.17 и 2.0 ГГц соответственно. Частота системной шины будет увеличена до 667 МГц и, что самое главное, эти процессоры будут двуядерными, что может кардинально повысить производительность ноутбуков следующего поколения. Однако для продления времени автономной работы мобильного компьютера будет предусмотрена возможность отключения второго ядра. Точные даты выхода новинок пока не называются, но известно, что произойдет это не раньше следующего года. ■



ВУЛКАН НА РАБОЧЕМ СТОЛЕ

Интересное направление не совсем традиционного использования USB-порта набирает силу. Возможно, вы уже сталкивались с вентиляторами или новогодними елками, которые подключаются к вышеупомянутому разъему. У компании NEODRIVE свое видение, она предложила украсить компьютерный стол небольшим действующим вулканом. Как и большинство подобных устройств, никаких особых действий «прибамбас» выполнять не умеет, но зато он красиво светится, переливается различными красками и радует глаз почти настоящим извержением. И при этом абсолютно безопасен... Всего доступно несколько моделей в различных цветовых гаммах, причем найти их можно во многих российских магазинах уже прямо сейчас. ■

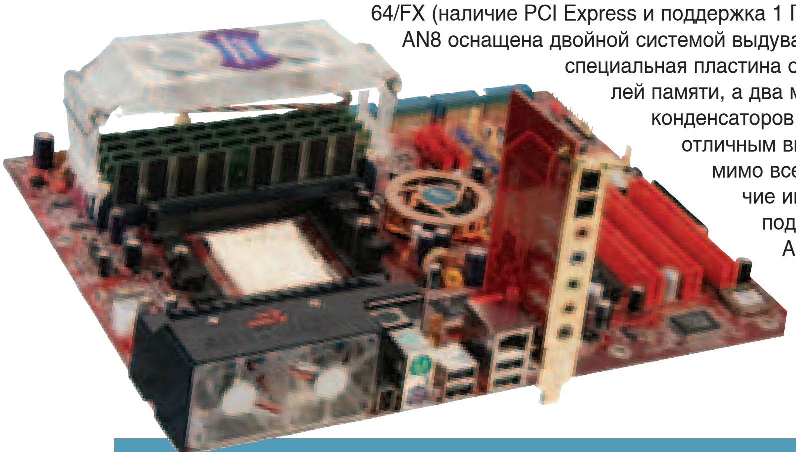
ДОМАШНЯЯ, ЛОКАЛЬНАЯ, БЕСПРОВОДНАЯ

Компания Samsung Electronics объявила об окончании разработки высокоскоростной беспроводной домашней сети HiWAVE- (high-throughput wireless AV entertainment). Технология служит для объединения в общую сеть различных устройств – от телевизоров, компьютеров и игровых приставок до холодильников, стиральных машин и плит. Перспективы этой разработки поистине безграничны: с привнесением ее в жизнь отпадет необходимость использования множества переходников, покупки дополнительного оборудования, а компьютер будет стоять далеко в темной комнате и служить лишь хранилищем информации. Так как скорость передачи данных в HiWAVE составляет 60 Мбит/с, то, к примеру, можно без проблем транслировать на телевизор изображение высокого качества. Система является многопоточной: то есть, пока один наслаждается просмотром фильма, другой может перекачивать музыку, скажем, в холодильник (музыкальные холодильники уже существуют!). Появление первых устройств с поддержкой HiWAVE- ожидается во второй половине 2005 года. ■

«ФАТАЛЬНАЯ» СИСТЕМА ПОД AMD ОТ ABIT

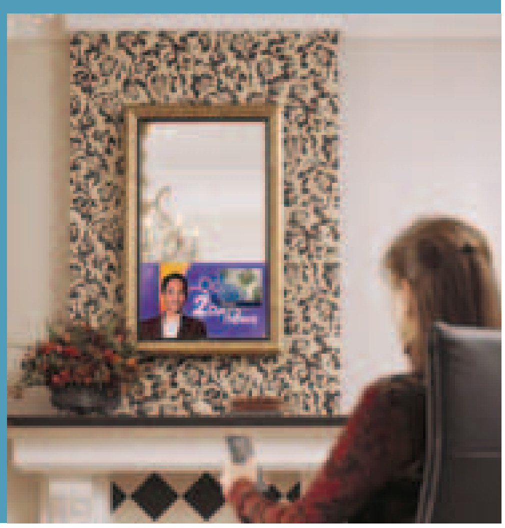
nForce 4 постепенно набирает обороты.

Очередную Hi-End системную плату на основе высокопроизводительного системного чипсета NVIDIA nForce 4 Ultra представила компания ABIT. Модель AN8 входит в линейку «Fatal1ty», названную в честь знаменитого киберспортсмена и им же активно продвигаемую. Плата запросто удовлетворит потребности любого геймера. Помимо основных достоинств нового чипсета для процессоров AMD Athlon 64/FX (наличие PCI Express и поддержка 1 ГГц шины HyperTransport), ABIT AN8 оснащена двойной системой выдувания теплового воздуха OTES: специальная пластина отводит горячие потоки от модулей памяти, а два мощных кулера – от процессора и конденсаторов. Одним словом, эта модель будет отличным выбором и для оверклокеров. Помимо всего прочего, стоит отметить наличие интегрированной 5.1-аудиоплаты с поддержкой фирменной технологии AudioMAX. Ее главной особенностью станет наличие дочерней платы с аудиоразъемами, созданной специально для уменьшения помех, генерируемых «материнкой». ■



ИНТЕГРАЦИЯ БЫТОВОЙ ТЕХНИКИ ПРОГРЕССИРУЕТ

Не только Samsung работает над созданием «Дома будущего». Например, компания Philips уже давно ведет исследования в области интеграции бытовой электроники в предметы домашней обстановки. В начале прошлого года появились первые анонсы их телевизоров, встроенных... в зеркало! Серия получила соответствующее имя – MiraVision. Размер диагонали ЖК-дисплея варьируется от скромных 17" до полотен в 30", обрамленных в багет. Причем задействовать в качестве экрана можно будет лишь часть зеркальной поверхности, что особенно должно прийтись по вкусу прекрасной половине человечества. В рабочем виде чудо-телевизор был показан еще на CEBIT 2004, теперь же российское представительство Philips заявило о скором поступлении новинки в продажу. Розничная цена самого недорогого варианта предположительно составит $1999. ■



СКОЛЬКО СТОИТ ДРУГ?

Недавно прошедшая реорганизация производственного процесса на заводе российской компании iRU позволила значительно снизить цены на весь спектр предлагаемых ею ноутбуков. К примеру, ультрапортативная и сверхлегкая модель iRU Novia с диагональю матрицы 12 дюймов обойдется всего в $1069 (старая цена $1209). Мощный DTR-ноутбук iRU Brava-4115, оснащенный 15-дюймовым дисплеем и процессором Intel Pentium 4, будет стоить $1979 (старая цена $2163). Примерно на столько же подешевела бизнес-модель iRU Stilo 3841 – $1399 (старая цена $1516). И, наконец, самый доступный ноутбук iRU Intro 3215 перешел трудный для многих покупателей психологический барьер в $1000 – новая цена составляет $969, против старой в $1059. Отметим, что подобное внушительное снижение стоимости вызвано отнюдь не ухудшением качества продукции, а исключительно переходом на новые более прогрессивные технологии. ■

test_lab /test_lab@gameland.ru/

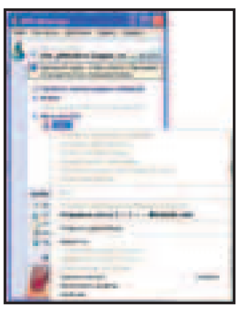
Взгляд сквозь сеть. WEB-камеры и организация видеосвязи

На данный момент общение через Интернет с помощью видеоконференций перестало быть каким-то уникальным явлением. Это связано со многими факторами, в частности, с повсеместным уменьшением стоимости сетевого трафика и веб-камер. Эта статья поможет вам не только правильно выбрать оборудование для организации такого общения, но и настроить необходимый софт. Для примера мы взяли наиболее популярные приложения – Windows Messenger, Yahoo Messenger и ICQ. Помимо этого будет рассмотрена одна утилита для связи компьютеров напрямую через локальную сеть (MS Netmeeting).

Благодарности

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям «Алион» (т.(095)727-1818, www.alion.ru), «Бюрократ» (т.(095)745-5511, www.buro.ru), а также российскому представительству компании D-Link.

MSN MESSENGER. ВЫБИРАЕМ ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ E-MAIL. НАЧАЛО РЕГИСТРАЦИИ НОВОГО АККАУНТА MSN.



MSN MESSENGER. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КАМЕРЫ. В МЕНЮ ВЫБИРАЕМ ЛИБО «ПЕРЕДАТЬ ВИДЕО С ВЕБ-КАМЕРЫ», ЛИБО «ПРОСМОТРЕТЬ ВИДЕО С ВЕБ-КАМЕРЫ КОНТАКТА». ВОЗМОЖНЫ ТАКЖЕ ОБА ВАРИАНТА ОДНОВРЕМЕННО. НА СКРИНШОТЕ ВСЕ ЭТИ ПУНКТЫ ОБОЗНАЧЕНЫ КАК НЕАКТИВНЫЕ, НО ЭТО ТОЛЬКО ПОТОМУ, ЧТО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ НАХОДИТСЯ В ОФФЛАЙНЕ.

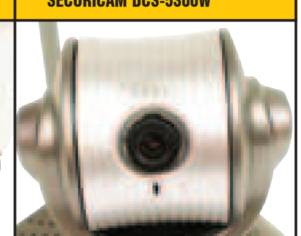
MSN MESSENGER

Одна из самых распространенных программ среди всех существующих. Она входит в стандартный набор приложений для ОС Windows. Чтобы начать работу, прежде всего надо зарегистрироваться на сайте http://www.msn.com (получить свой .NET Passport). Это будет предложено сделать при первом запуске Windows Messenger.
Первым делом вам предстоит выбрать, будете ли вы использовать уже существующий адрес электронной почты или же создадите новый на MSN hotmail. Зарегистрироваться в отсутствие e-mail адреса не удастся.
В следующем пункте нужно осуществить привязку вашего адреса электронной почты к аккаунту. Если у вас уже есть e-mail на сайте MSN Hotmail, то это делается автоматически. При наличии другого адреса, ставите значок на необходимом пункте в окне регистрации. Нажимаете Next, после чего откроется интернет-браузер, где будет предложено назначить пароль для входа в систему.
После завершения всех вышеизложенных операций на указанный вами электронный адрес придет письмо со ссылкой, кликнув на которую (или скопировав ее в командную строку браузера), вы подтвердите регистрацию.
Теперь можно войти в систему. Для этого в главном окне Windows Messenger находим нужную кнопку. Затем вводим адрес электронной почты и пароль. Если вам нужен еще один аккаунт, то в этом окне требуется нажать на ссылку Get a new .NET Passport.
Далее заносим в контактный лист информацию о людях, с которыми вы собираетесь общаться, используя веб-камеру. После того как это сделано, достаточно нажать правой кнопкой мыши на иконку вашего собеседника и в появившемся меню выбрать соответствующий пункт.
Иногда изображение, передаваемое камерой, требует дополнительной настройки. Для этого в меню «Сервис» выбираем пункт «Настройка веб-камеры». Здесь уже, в зависимости от того, какой параметр нуждается в калибровке, регулируем яркость, контраст, баланс белого и так далее. Все эти процедуры можно провести и с помощью программ, входящих в комплект поставки каждой камеры.

YAHOO MESSENGER

Популярную программу Yahoo Messenger можно скачать с сайта http://messenger.yahoo.com совершенно бесплатно. После ее установки вам будет предложено завести новый аккаунт. Для этого на том же сайте в левом верхнем углу кликаем на ссылку «sign up».
Далее вас попросят заполнить анкету, где помимо личных данных надо указать свой адрес электронной почты. Опять же, если у вас уже есть «yahoo'вский» адрес, то необходимость в регистрации отпадает. Если же его нет, то придется вводить анкетные данные. По ходу регистрации вы должны будете выбрать себе логин (ID) и пароль, причем последний должен содержать цифры, а также строчные и заглавные буквы.
После завершения регистрации ее надо подтвердить, для чего необходимо кликнуть на ссылку, которая будет находиться в письме, автоматически пришедшем к вам на e-mail, указанный в анкете. Когда аккаунт создан, запускаете программу Yahoo Messenger, где вы получите запрос на ввод ID и пароля.
Заполнение контактного списка происходит аналогично тому, как это делалось в MSN. Далее заходим в меню «Messenger» и кликаем на пункт «Start my Webcam». Чтобы видеть изображение, передаваемое вашим собеседником, нажимаем на его иконку правой кнопкой мыши и выбираем опцию «Invite to a conference».
Откроется новое окно, где в левом верхнем углу будет кнопка с изображением видеокамеры. На нее нужно нажать, и через некоторое время собеседник получит возможность лицезреть картинку, передаваемую вашей камерой в реальном време-

Технические характеристики

	Genius VideoCAM Live	Genius VideoCAM NB 300	D-Link SECURICAM DCS-3220	D-Link SECURICAM DCS-5300W
				
Количество пикселей матрицы	300000	300000	300000	300000
Максимальное разрешение в режиме видео	640x480	640x480	640x480	640x480
Максимальное разрешение в режиме фото	1280x960	1280x960	640x480	640x480
Подключение к компьютеру	USB	USB	LAN, WLAN	LAN, WLAN
Встроенная память, Мбайт	8 SDRAM	нет	нет	нет
Встроенный ЖК-дисплей	есть	нет	нет	нет
Тип питания	2*AAA, USB	USB	внешний адаптер	внешний адаптер
Микрофон	есть	нет	есть	есть

ни. Причем он должен провести те же самые процедуры, чтобы и вы смогли его увидеть.

ICQ

Эта всеми любимая программа поддерживает работу с веб-камерами с четвертой версии. Для начала стандартным образом регистрируется новый UIN. После чего номер собеседника добавляется в контактный лист. Далее необходимо два раза кликнуть на иконку человека, с которым вы собираетесь связываться. Слева в окне сообщений есть меню Xtraz, на одной из его кнопок изображена веб-камера. При нажатии на нее появится окно, где будет как ваше изображение, так и изображение собеседника (если у него тоже есть камера).

MS NETMEETING

Трансляцию с помощью веб-камеры можно организовать не только через Интернет, но и по обычной локальной сети. Это дает ряд преимуществ, так как обычно трафик в LAN не тарифицируется, а скорость передачи данных высока. MS Netmeeting входит в стандартный набор утилит для Windows. Однако в случае с Windows XP данная утилита не выведена в меню, и чтобы ее запустить, нужно открыть файл C:\Program Files\NetMeeting\conf.exe. Откроется окно, с которого начнется процесс конфигурации программы.
Для начала придется занести свои личные данные. На следующем этапе нужно определиться, будут ли другие пользователи на сервере Netmeeting видеть вас. Так как наша задача сконфигурировать NetMeeting именно под работу с локальной сетью, то во всех пунктах убираем галочки. Затем выбираем способ связи между компьютерами. Мы работаем только с LAN, так что выставляем «Local Area Network». Потом вам будет предложено поместить ярлык программы на рабочий стол или в панель быстрого запуска.
Теперь возьмемся за настройку MS Netmeeting для работы с микрофоном и колонками (или же гарнитурой). С колонками все предельно просто: нажимаем кнопку Test и, двигая ползунок, добиваемся приемлемого уровня сигнала. Чувствительность же микрофона в большинстве случаев надо ставить на максимум, так как чаще всего он находится на некотором расстоянии ото рта.
Осталось установить связь между двумя компьютерами. Для этого запускаем MS Netmeeting и в меню Call заходим в пункт New call. После этого открывается еще одно окошко, где в верхней строке вводится IP-адрес компьютера собеседника, а в нижней, вместо стоящей по умолчанию галки Automatic, выбираем Network.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование камер проводилось по следующим параметрам: в первую очередь это качество изображения – наличие искажений картинки, таких как, например, зернистость темных участков, качество цветопередачи, яркость изображения. Также оценивалось удобство подключения и установки камеры, ее дополнительные функции.

GENIUS VIDEOCAM LIVE

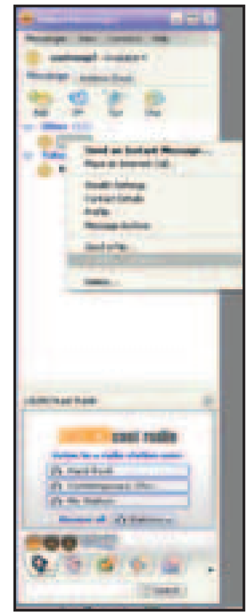
Эта камера показала вполне приличный результат: хорошее качество картинки, темные участки имеют небольшую зернистость, яркость изображения высокая. Не очень удачен автоматический баланс белого – все цвета имеют немного более теплые оттенки, чем на самом деле. Сам объектив слегка утоплен в корпус, что препятствует попаданию на него бокового света. Помимо своего прямого назначения, Genius VideoCAM Live может послужить и обычным цифровым фотоаппаратом или видеокамерой. Правда, объем записываемой информации будет ограничен всего лишь восьмью мегабайтами памяти. Не помешала бы и встроенная вспышка. MiniUSB-выход расположен на боковой части корпуса, что делает устройство несколько неудобным в эксплуатации – при малейшем натяжении кабеля оно начинает заваливаться. В комплект поставки также включен микрофон, который вешается на ворот рубашки. Порадовал большой выбор ПО для редактирования фотографий и видеоряда.

GENIUS VIDEOCAM NB 300

Изображение, выдаваемое VideoCAM NB 300, оказалось весьма зернистым и, к тому же, слегка темноватым. Объектив находится за стеклом, которое, с одной стороны, защищает его от пыли и повреждений, но с другой – служит причиной появления бликов на картинке при падении на него бокового света. В то же время предусмотрено кольцо ручной фокусировки, которое может

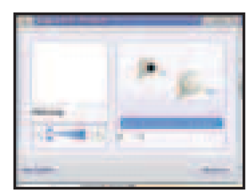
Genius VideoCAM Live

★★★★★★★★★
❍ $39



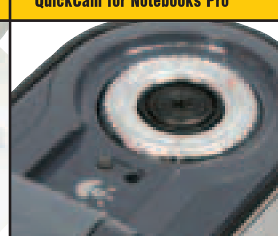
YAHOO MESSENGER. НАЧАЛО РАБОТЫ С ВЕБ-КАМЕРОЙ. ПОСЫЛАЕМ УДАЛЕННОМУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ ЗАПРОС НА ВИДЕОСВЯЗЬ.

ICQ. ПОДКЛЮЧАЕМ ВЕБ-КАМЕРУ. НА ЛЕВОЙ ПАНЕЛИ ВИДНА ИКОНКА С КАМЕРОЙ – ОНА-ТО НАМ И НУЖНА.



ICQ. ВИДЕОИНТЕРФЕЙС. В ПРАВОМ ОКОШКЕ БУДЕТ ВАШЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ, В ЛЕВОМ – СОБЕСЕДНИКА.

Технические характеристики

	D-Link SECURICAM DCS-900W	Logitech QuickCam for Notebooks Pro	Logitech QuickCam Zoom	Logitech QuickCam Pro 4000
				
Количество пикселей матрицы	300000	300000	300000	300000
Максимальное разрешение в режиме видео	640x480	640x480	640x480	640x480
Максимальное разрешение в режиме фото	640x480	1280x960	640x480	1280x960
Подключение к компьютеру	LAN, WLAN	USB	USB	USB
Встроенная память, Мбайт	нет	нет	нет	нет
Встроенный ЖК-дисплей	нет	нет	нет	нет
Тип питания	внешний адаптер	USB	USB	USB
Микрофон	есть	есть	есть	есть

test_lab /test_lab@gameland.ru/

Тестовая конфигурация

Процессор: AMD Athlon 64 2800+
Память: 1 Гбайт DDR 3200
Видеокарта: Sapphire RADEON 9800Pro 128 Мбайт
Жесткий диск: Seagate Barracuda 80 Гбайт
Монитор: Iiyama ProLite E431S

Genius VideoCAM NB 300
★★★★★★
$28

WEB-камеры и звук

В «СИ» 19(172) за 2004 год test_lab уже рассказывал о голосовом общении по сети посредством гарнитуры (наушников с прикрепленным к ним микрофоном). Однако намного удобней использовать подобные устройства совместно с веб-камерой во время видеоконференцсвязи. Настройку звука мы подробно описали на примере программы MS Netmeeting.

стать существенным подспорьем при работе в условиях слабой освещенности. Порадовала возможность поворота камеры на 360 градусов в горизонтальной плоскости и на 120 – в вертикальной. Размеры и вес небольшие, но, к сожалению, малейшее движение USB-кабеля приводит к перемещению и самого устройства. На верхней стороне корпуса есть кнопка для получения цифровых фотографий. В комплект поставки, помимо ПО и драйверов для камеры, входит утилита Netmeeting.

D-LINK SECURICAM DCS-3220

Данное устройство представляет собой не просто веб-камеру, а систему видеонаблюдения. Качество изображения оказалось на соответствующем уровне: наиболее естественные цвета во всем обзоре, высокая контрастность и яркость даже в условиях слабой освещенности. Есть кольцо ручной фокусировки. На передней панели D-Link SECURYCAM DCS-3220 расположен чувствительный микрофон, улавливающий даже совсем тихие звуки. В комплект поставки входит специальный кронштейн для монтажа всей конструкции на стену или потолок. Шурупы и дюбели также предусмотрены. К сожалению, на нижней поверхности подставки нет резиновых смягчителей, что может привести к повреждению поверхности стола, да и размеры самой камеры велики. Имеется возможность подключения SECURYCAM DCS-3220 по Wi-Fi сети, что очень удобно. Однако целиком избавиться от проводов все же не удастся, так как питание в любом случае идет через сетевой адаптер.

D-LINK SECURICAM DCS-5300W

Еще одно устройство, которое идеально подойдет для видеонаблюдения. Качество изображения на высоте: баланс белого весьма точный, цвета получаются немного более холодными, чем в реальности, но это практически незаметно. Довольно высокая яркость изображения. А вот отсутствие кольца ручной фокусировки немного огорчило. Одним из наиболее важных достоинств D-Link SECURYCAM DCS-5300W является возможность автоматического поворота объектива как в вертикальной, так и в горизонтальной плоскости. Управление поворотом осуществляется программно или с помощью пульта ДУ. При этом можно задавать типы режимов вращения. Камера оснащена встроенным весьма чувствительным микрофоном, который расположился рядом с объективом. Можно подключать устройства по беспроводной сети, но, как и в предыдущем случае, один провод все равно останется – от сетевого адаптера. Без этого никак.

D-LINK ECURICAM DCS-900W

Как и обе предыдущие разработки от D-Link, эта камера специально рассчитана для видеонаблюдения. Однако она в наибольшей степени подходит для домашнего использования, в частности потому, что ее размеры очень невелики. Изображение оказалось хорошего качества, но не без недостатков: картинка получается немного темноватая и слегка зернистая. Тем не менее, баланс белого нареканий не вызывает. Есть кольцо ручной фокусировки, позволяющее делать изображение не таким размытым. К сожалению, отсутствует встроенный микрофон, хотя он был бы весьма кстати. В комплект поставки входит металлическая подставка-кронштейн, для которой предусмотрены резиновые липучки, чтобы не царапать поверхность стола. Вновь есть поддержка Wi-Fi сети и все тот же единственный провод для подвода питания.

LOGITECH QUICKCAM OR NOTEBOOKS PRO

Одна из самых компактных камер в обзоре. Качество изображения высокое: баланс белого практически идеальный, яркость отличная, даже если помещение слабо освещено, зернистость практически отсутствует. Есть удобное

D-Link SECURICAM DCS-3220
★★★★★★★★
$270

СТРАНА ИГР 2005 ВЫБОР РЕДАКЦИИ

D-Link SECURICAM DCS-5300W
★★★★★★★★★★
$530

D-Link SECURICAM DCS-900W

★★★★★★★★
❍ $198

Logitech QuickCam for Notebooks Pro

★★★★★★★★
❍ $98

Список тестируемого оборудования

1. Genius VideoCAM Live
2. Genius VideoCAM NB 300
3. D-Link SECURICAM DCS-3220
4. D-Link SECURICAM DCS-5300W
5. D-Link SECURICAM DCS-900W
6. Logitech QuickCam for Notebooks Pro
7. Logitech QuickCam Zoom
8. Logitech QuickCam Pro 4000

кольцо ручной фокусировки, хотя и без него картинка получается вполне четкая. Имеется встроенный микрофон, но его чувствительность оказалась невысокой. На верхней части корпуса расположена кнопка для получения мгновенных снимков. Вообще QuickCam for Notebooks Pro позиционируется как камера для ноутбуков, в связи с чем у нее есть ряд особенностей. Например, ее никаким образом нельзя поставить на стол – объектив в любом случае будет направлен не туда куда надо. Ее крепления рассчитаны так, что нормально она может расположиться только на крышке ноутбука или же на корпусе ЖК-монитора. О мобильном предназначении камеры говорит и входящая в комплект поставки специальная коробочка, которая оберегает устройство при транспортировке.

LOGITECH QUICKCAM ZOOM

Данная модель отличается высокой яркостью изображения, четкой картинкой и почти полным отсутствием зернистости. Цветопередача немного искажена в сторону более теплых оттенков. Есть возможность ручной фокусировки. Встроенный микрофон обладает хорошей чувствительностью. Объектив защищен специальной крышкой, но крепится она очень слабо и легко отваливается. По всему периметру подставки протянута резиновая лента, так что камера не будет смещаться даже на самой скользкой поверхности. На верхней части корпуса расположена кнопка для получения фотоснимков. USB-кабель имеет большую длину (почти два с половиной метра). Logitech QuickCam Zoom является одним из самых стильных устройств в тесте и по внешнему виду вполне может занять первое место.

Logitech QuickCam Zoom

★★★★★★★★
❍ $54

LOGITECH QUICKCAM PRO 4000

Это устройство – логическое продолжение модели Logitech QuickCam Zoom. Тем не менее, качество изображения оказалось невысоким. Самый большой недостаток – это очень низкая яркость картинки, которая остается таковой даже при ее программной настройке. Баланс белого оказался хорошим, но цвета все же более теплые, чем в реальности. Есть встроенный микрофон, чувствительность которого оказалась весьма неплохой. Объектив имеет пылезащитную крышку, но крепится она все же слабовато. В верхней части устройства также можно найти кнопку для получения цифрового фото. USB-кабель имеет достаточно большую длину, так что он сможет дотянуться до корпуса компьютера, даже если тот расположен на большом расстоянии.

ВЫВОДЫ

Как видно из результатов тестирования, сегодня на рынке веб-камер любой, даже очень требовательный, пользователь найдет для себя то, что ему необходимо. При этом есть большой выбор программ для видеоконференцсвязи, которые поставляются вместе с операционной системой, идут в комплекте с устройством, либо доступны для свободного скачивания из Интернета. Настраиваются они довольно просто и однотипно. Награду «Лучшая покупка» получила камера Genius VideoCAM Live за наилучшее соотношение цена/качество, а «Выбора редакции» была удостоена D-Link SECURICAM DCS-5300W как самая функциональная. Отметим также камеру Logitech QuickCam Zoom за хорошие показатели и превосходный внешний вид. ■

Logitech QuickCam Pro 4000

★★★★★★★★
❍ $54

ДРАГОЦЕННЫЙ металл

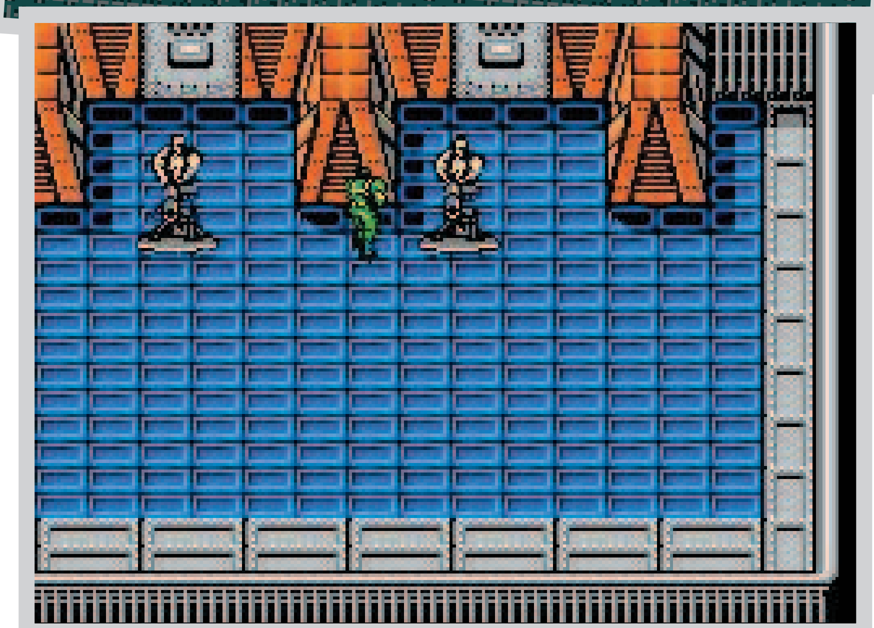
Поступление в продажу нового Metal Gear – отличный повод вспомнить, с чего же все-таки начиналось победное шествие сериала по миру.

Classic Feature

Наверное, неудивительно, что Metal Gear, один из самых известных и крупных сериалов в индустрии, имеет столь же запутанную историю, полную недосказанностей и легенд, что и относящиеся к нему игры.
Все началось в 1987 году, когда Хидео Кодзима получил задание – он должен был сделать новый боевик для компьютера MSX. Из-за ограниченных возможностей железа он решил отказаться от динамичного геймплея в пользу более медленного, но с элементами тактики (сейчас используется модный термин stealth), а также привлечь геймеров качественным сюжетом.
Metal Gear был умеренно популярен; в чем-то игра походила на The Legend of Zelda – с поделенным на «экраны» миром, вот только простым избиением толп безмозглых врагов дело не ограничивалось – для каждой комнаты приходилось чуть ли не разрабатывать специальный план ее прохождения. В результате получилось даже что-то вроде пазла – по загадке на «экран». Надо было продумать маршрут движения, точно рассчитать время для каждого действия, а также применять при необходимости спецсредства из арсенала шпиона.
Настоящие фанаты оригинальной игры хвастались, что смогли пройти ее, не пользуясь огнестрельным оружием и восстанавливающими линейку жизни «рационами» (кроме битв с боссами), что свидетельствовало: уже самый первый Metal Gear оказался великолепно сбалансированным «шпионским» боевиком. Он вполне соответствует современным стандартам, а простительная минималистичность выгодно оттеняет достоинства геймплея. Кроме того, Metal Gear доказал, что в играх можно рассказать действительно интересную и взрослую историю об обмане и предательстве, о чувствах людей.
Игра была локализована в Европе в версии для MSX. И, несмотря на то, что многие геймеры критиковали ее за «урезанность» – для ускорения процесса переводчики выкинули 40 процентов (!) реплик в диалогах, – этот вариант был более продвинутым по сравнению с тем, что был позже представлен в США на консоли NES.
Оценив популярность платформы Famicom (местный вариант NES) в Японии, издательство Konami решило выжать из удачной игры побольше доходов, и спустя несколько месяцев Metal Gear был портирован на систему от Nintendo, причем не без важных изменений. В начале Снейк десантировался в густые джунгли (что странно, если учесть, что действие игры происходило в Южной Африке), а не добирался морем, был добавлен «непроходимый» лабиринт, а собственно робот Metal Gear – вырезан. Такие дополнения к оригинальному варианту Кодзимы были тогда нормально приняты геймерскими массами, тем более что в дальнейшем при портировании и локализации именно Famicom-версия была взята за основу. Позже Metal Gear был перенесен на NES, C64, PC, Amiga (релиз, увы, отменили) и даже GameCube (приурочено к японскому релизу Metal Gear Solid: The Twin Snakes).
Несмотря на появившиеся уже в наши дни претензии к нововведениям, можно признать, что геймплей при переносе с MSX практически не изменился. Ветераны сериала считали порт просто неким ремиксом оригинала – пусть и несколько «неправильным», но все же заслуживающим внимания. Получилось так, что фанатам было интересно пройти оба варианта по отдельности.
Изучая инструкции к японской версии игры для Famicom, можно обнаружить, что сюжет остался таким же, как и в оригинале, а вот английский вариант для NES может поначалу вызвать недоумение. Вместо того чтобы адаптировать мануал от европейской версии для MSX, что сохранило бы время, а также позволило избежать не-

Сиквел Metal Gear во всех отношения оказался лучше первой части.

Snake's Revenge разочаровал фанатов Кодзимы, но все же оказался вполне приличной игрой.



На MSX (сверху) боссом был здоровенный вертолет, а на NES его заменили два обычных автоматчика.

согласованностей, американское отделение Konami предпочло написать текст для NES-порта с нуля. Это было бы не так уж плохо, если бы человек, выбранный для этой работы, хоть немного представлял себе, что это за игра, да владел на минимальном уровне... английским языком. Этот самый новый мануал внешне не напоминал оригиналы для MSX или Famicom, отличался ужасным текстом, по стилю рассчитанным на малых детей, и в целом лишь дискредитировал труд Кодзимы. Конечно, можно просто махнуть рукой и сказать, что в те годы практически все западные издательства халтурно относились к переводам, однако эта конкретная игра заслуживала большего – ведь она не только впоследствии была портирована на все основные платформы того времени, но даже и стала основой для небольшого романа (см. врезку), автор которого ориентировался именно на эту ужасную инструкцию. Впрочем, несмотря на все проблемы, и версия для NES, и последовавшие затем порты, были вполне играбельными и соответствующими концепции оригинального варианта, так что гениальные задумки Кодзимы относительно геймплея выдержали проверку временем с блеском.

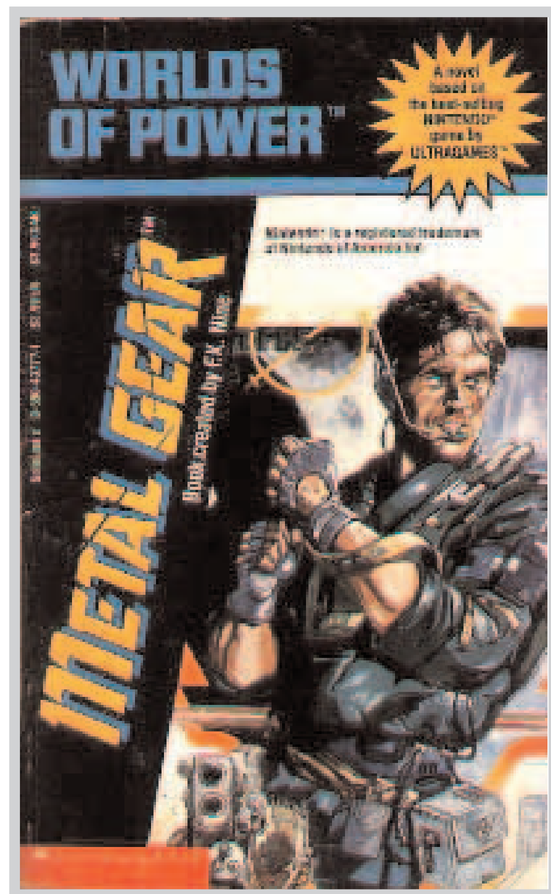
ДУБЛЬ ДВА

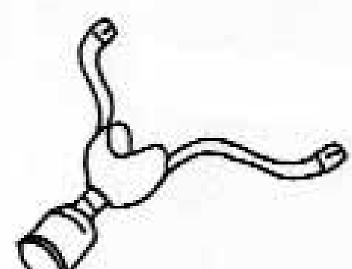
С учетом успеха игры в США появление сиквела было делом решенным, так что Konami занялась работой над Snake's Revenge. Вот здесь-то и начинается путаница – непонятно, что считать настоящим продолжением оригинальной игры, а что – нет. Несмотря на крайне негативное отношение к проекту на Западе, Кодзима категорически утверждает, что ему нравится Snake's Revenge – дескать, это вполне правильный Metal Gear, соответствующий концепции сериала. Он рассказал историю о том, что как-то наткнулся на коллегу из другого отдела Konami, который непосредственно работал над Snake's Revenge. В разговоре тот упомянул этот проект и мимоходом сказал, что понимает, что «это ненастоящий Metal Gear». Именно эта встреча подтолкнула Кодзиму к тому, чтобы порадовать фанатов и сделать пря-

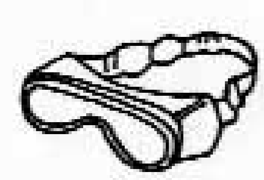
METAL GEAR В МАССЫ

ИНОГДА ГОВОРЯТ, ЧТО ИГРЫ METAL GEAR ДОСТОЙНЫ БЕЛЛЕТРИЗАЦИИ, НО НЕ ТАКОЙ...

Один из самых забавных проектов «по мотивам» Metal Gear – книга Worlds of Power: Metal Gear, изданная в 1990 году американской компанией Scholastic. Сюжет и стиль романа автор позаимствовал исключительно из разгромленного нами убогого американского мануала к игре, так что вряд ли стоило ожидать от него чего-то гениального. Однако на деле все оказалось куда хуже – проект был рассчитан на малых детей, поэтому никаких сцен насилия в нем не было. Главный герой, Justin Halley (так обозвали Снейка), таскал с собой уйму оружия, но никогда им не пользовался. В наши дни (да и 15 лет назад) эта книга расценивается фанатами как полная гадость, и интересна разве что заядлым коллекционерам.







мой сиквел игры на MSX2 – Metal Gear 2: Solid Snake – который вышел уже после Snake's Revenge. Так что, в любом случае, появление всеми любимого и обласканного прессой официального продолжения Metal Gear, да и вообще превращение Metal Gear в сериал – было бы невозможным без существования Snake's Revenge в том виде, в котором он есть.

Даже если забыть о том, что Кодзима не был задействован в работе над проектом, причин для ненависти геймеров по отношению к Snake's Revenge, предостаточно. Во-первых, совершенно необязательно было превращать игру из «поэкранной головоломки» в эдакий скроллинг-шутер (причина проста – хотелось удовлетворить запросы жаждущих динамичного геймплея западных геймеров). Во-вторых, хотя сюжет игры все же хорош, мануал к версии для США, наполнен таким же бредом, как и в случае с Metal Gear. В-третьих, самый первый уровень был настолько сложен, что лишь немногие геймеры смогли насладиться игрой целиком. Хотя объективно она была, конечно, очень даже неплоха, и вполне соответствовала видению Кодзимы.

Snake's Revenge разрабатывался непосредственно для NES, однако за основу был взят геймплей версии первой игры для MSX. В отличие от порта на NES, в нем были такие фичи, как ограниченная дальность полета пуль, более сложные режимы тревоги, возможность получить рационы как бонус за «стелс-убийства» и, что примечательно, два различных робота Metal Gear в качестве боссов. Кроме того, именно здесь появились многие фишки, позднее ставшие обязательными для сериала, – боевой нож, шотган, фонарик, микрофон. Несмотря на то что игра осталась в тени официального сиквела от Кодзимы, у нее есть немало достоинств, и она вполне заслуживает места в истории в качестве части сериала Metal Gear.

ВПЕРЕД, К СЛАВЕ!

В 1990 году Tiger Electronics выпустила портативную систему с LCD-экраном, в которую был встроен Snake's Revenge – это была часть ее линейки Game Talk. Таким образом, сериал Metal Gear впервые попал на переносные консоли, а для фанатов сие редкое устройство стало одним из самых желанных предметов в коллекции. Интересно, что это не последний опыт работы Tiger Electronics со вселенной Metal Gear – когда-то Metal Gear Solid был анонсирован для ее портативной системы game.com, однако игра так и не увидела свет. Предположения, основанные на нескольких доступных прессе скриншотах, таковы: это должен был стать сильно упрощенный порт оригинальной игры на PlayStation. Малоизвестных игр для портативных консолей было, однако, больше, чем принято считать. В 2000 году один из фанатов написал Metal Gear Stealth для VMU – карты памяти от Dreamcast, снабженной собственным экраном и кнопочками. К сожалению, геймплей состоял лишь из нажатия одной из стрелок направления, чтобы герой избегал встреч с охранниками. Что же касается других интересных дополнений к играм, то в Японии можно найти практически что угодно – от фигурок Снейка до тематических бутылок с вином и многосерийных радиопьес, основанных на сюжете сериала.

Вскоре после релиза Snake's Revenge, на MSX2 появилась игра, расцениваемая многими как лучшая в серии – Metal Gear 2: Solid Snake. Культовый статус сего проекта феноменален – в Сети существует бесчисленное количество веб-сайтов, прославляющих это творение Кодзимы; на них можно найти подробный анализ игры, в которой герои сильно напоминали популярных актеров, а сюжет имел очевидные отсылки к роману Crossfire. Впрочем, как и позднее, речь идет о цитировании, а никоим образом не о плагиате. Переоценить качество этого проекта сложно, в него входят все лучшие элементы из других Metal Gear, включая, что интересно, Metal Gear Solid на PlayStation, а ведь есть и эксклюзивные фичи! Использование почтовых голубей, разнообразные варианты восстанавливающих энергию рационов, скольжение на руках по канату – все это мы, возможно, еще увидим в новых играх сериала. Здесь впервые появились такие запоминающиеся персонажи как, Кэмпбелл, Миллер и, разумеется, Грей Фокс, друг и одновременно соперник Снейка, который позднее будет известен как Ниндзя. Лишь оценив по достоинству эту игру, можно получить правильные впечатления от последующих проектов; например, понять, почему настоящие фанаты чуть ли не плакали после просмотра сцены со смертью Ниндзя.

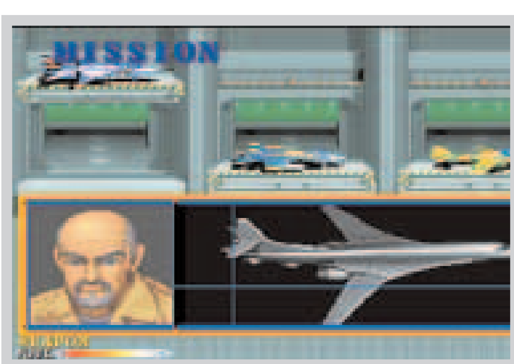
Если бы игровые журналы в свое время потрудились изучить историю Metal Gear, они могли бы без труда предсказать половину контента Metal Gear Solid, первой трехмерной игры в сериале и одного из самых популярных и хорошо продаваемых проектов на PlayStation. В нем содержались все ключевые элементы предыдущих частей – «водное» вступление и босс Hind D из версии первой игры для MSX, заимствования из Snake's Revenge и, в особенности, Metal Gear 2: Solid Snake – «жидкий» металл и оптический камуфляж японские геймеры уже видели восемью годами ранее. Кроме того, это был не первый (и, видимо, не последний) случай, когда в игре проявились тайные фантазии Кодзимы по поводу исследования женских туалетов...

В результате Metal Gear Solid был сильно похож на

ПРЕДЬЯВИТЕ ЛИЦЕНЗИЮ

НУЖНО БЫСТРО ПРОДАТЬ ИГРУ? ЗВОНИТЕ ШОНУ КОННЕРИ!

Нет ничего хуже, чем купить игру по мотивам фильма или телесериала, а затем обнаружить, что ее герои имеют лишь отдаленное сходство с полюбившимися вам актерами. Дело в том, что большинство звезд подписывают контракты с киностудиями, оговаривая, что использование их образа в видеоиграх невозможно без отдельного письменного согласия (правда, мы сомневаемся, что даже Уилл Смит спас бы такой «замечательный» боевик как Bad Boys II, но это уже другая история). Когда-то ситуация была совершенно другой, и компании вроде Konami и Capcom беззастенчиво пользовались образами популярных актеров без малейшего на то права. Неужели это сам Шон Коннери дает вам инструкции в Carrier Airwing? А откуда взялся Майкл Бин (Michael Biehn) в костюме Кайла Риза на обложке Metal Gear? Все очень просто – это не стоило Konami ни цента, однако могло несколько поднять интерес к игре за счет узнаваемости скопированных дизайнерами людей.



ИСТОРИЯ СНЕЙКА

НАШ ЛЮБИМЫЙ ШПИОН УЖЕ 18 ЛЕТ СПАСАЕТ МИР. ВОТ ПОЛНЫЙ СПИСОК ЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЙ...

1987:
Metal Gear (Яп./Евр.) – MSX
Metal Gear (Яп.) – Famicom

1988:
Metal Gear (США) – NES

1989:
Metal Gear (Евр.) – NES

1990:
Snake's Revenge (США) – NES
Snake's Revenge (США) – Tiger LCD
Metal Gear 2: Solid Snake (Яп.) – MSX2
Metal Gear (США) – C64
Metal Gear (США) – IBM PC
Metal Gear: Worlds of Power (США) – повесть Александра Фроста

1991:
Metal Gear 2: Solid Snake Original Soundtrack (CD)

1992:
Snake's Revenge (Евр.) – NES

1998:
Metal Gear 2: Solid Snake (MSX2) – любительский перевод на английский язык
Metal Gear Solid Demo (США) – PS one
Metal Gear Solid (Яп./США) – PS one
Metal Gear Solid Premium Package (Яп.) – PSone
Metal Gear Solid Stockholder Commemoration Edition Premium Package (Яп.) – PS one, специальная версия игры для акционеров Konami.
MGS Drama CD Vol.1 (Яп.) – радио-пьеса
Metal Gear Solid commemorative wine – коллекционное вино на тему MGS.

1999:
Metal Gear Solid (Евр.) – PS one
Metal Gear Solid Limited Edition Premium Package (Евр.) – PS one
Metal Gear Solid Integral (Яп.) – PS one
Metal Gear Solid: VR Missions (США/Европа) – PS one
MGS Drama CD Vol.2 (Яп.) – радио-пьеса

2000:
Metal Gear Solid: Konami The Best (Яп.) – PS one
Metal Gear Solid Integral: Konami The Best (Яп.) – PS one
Metal Gear Solid (США/Евр.) – PC
Metal Gear: Ghost Babel (Яп.) – GBC
Metal Gear Solid (США/Евр.) – GBC
Metal Gear Stealth (любительский проект) – Dreamcast VMU

2001:
bleem! Metal Gear Solid (США/Евр.) – Dreamcast
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Trial Edition (США) – PS2
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Premium Package (Яп.) – PS2
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Stockholder Commemoration Edition (Яп.) – PS2, специальная версия игры для акционеров Konami.
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Яп./США/Евр.) – PS2

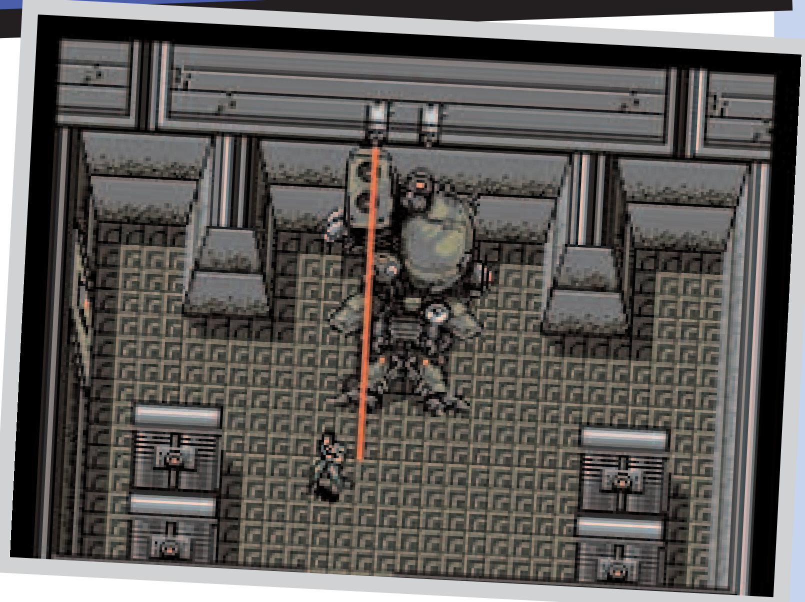
2002:
Metal Gear Solid: PS one Books (Яп.) – PS one
The Document of Metal Gear Solid 2 (Яп./США) – PS2
Metal Gear Solid 2: Substance (Яп.) – PS2
Metal Gear Solid 2: Substance (США) – Xbox

2003:
Metal Gear Solid Integral: PS one Books (Яп.) – PS one
Metal Gear Solid 2: Substance (США/Евр.) – PS2
Metal Gear Solid 2: Substance (США/Евр.) – PC
Metal Gear Solid 2: Substance: PlayStation 2 The Best (Яп.) – PS2
Metal Gear Solid 2: Substance (Евр.) – Xbox

2004:
Metal Gear (MSX) English любительский перевод на английский
Metal Gear Solid 2: Substance: Konami Dendou Collection (Яп.) – PS2
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Яп./США/Евр.) – GC
Metal Gear Solid: The Twin Snakes Premium Package (Яп.) – GC
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Яп./США) – PS2
Metal Gear Solid 3: Snake Eater Premium Package (JPN) – PS2
Metal Gear (JPN) – Mobile Phone
Metal Gear 2: Solid Snake (Яп.) – мобильные телефоны
Metal Gear Acid (Яп.) – PSP

ТАК И НЕ ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ:
Metal Gear – Amiga
Metal Gear Solid – Tiger game.com

трехмерный римейк Metal Gear 2: Solid Snake, с обновленным сюжетом, что нисколько не умаляет достоинства этого всеми любимого хита – уж слишком хорош был прародитель. Даже многие битвы с боссами были навеяны встречавшимися в предыдущих играх. Хотя их имена и внешний вид отличаются, найти общее между, например, Machine Gun Kid и Vulcan Raven, как в плане дизайна, так и набора атак, очень просто. Впрочем, все эти заимствования и цитаты не стоит расценивать как признак лени Кодзимы; напротив, они помогают чувствовать единство мира сериала, последовательность дизайнеров и богатый потенциал, заложенный в Metal Gear еще аж в 1987 году, и до конца не исчерпанный. К тому же, все игры Кодзимы хоть чуть-чуть, да связаны – в Snatcher было множество отсылок к Metal Gear, а главным героем Policenauts оказалась взрослая Мерил.
К счастью, в случае с Metal Gear Solid весь мир получил правильное представление о гениальной работе Кодзимы – перевод оказался на удивление качественным и точным, а американская версия включала в себя даже уникальные фичи. К последним относятся и VR-миссии, которые столь полюбились геймерам, что позднее Konami выпустила отдельный диск с сотней дополнительных заданий.
Сериал набирал обороты, и вполне логичным ходом стал перенос приключений Солида Снейка на Game Boy Color. Metal Gear: Ghost Babel потерял «поэкранную» структуру первой игры, которая когда-то была фирменной фичей серии, зато в нем появились большие уровни, доступные для исследования. Исчезла и необходимость возвращаться на уже посещенные локации, игра стала проходиться последовательно, как обычный экшн. Несмотря на недостатки, она вполне может считаться одной из жемчужин в библиотеке Game Boy Color и достойным дополнением к линейке Metal Gear. Это была первая эксклюзивная игра сериала на портативных системах, которая, к тому же, включала в себя режим для двух человек (!), а также секретные побочные сюжетные линии.
История завершается вполне логично – не так давно Konami портировала обе игры для MSX на японские мобильные телефоны, где они смотрятся вполне уместно рядом с ранними Dragon Quest и Final Fantasy. Это позволяет надеяться, что когда-нибудь на современных портативных консолях появятся их римейки; как вариант это может быть сборник ретро-игр для одной из домашних платформ – подобно порту с Famicom, доступному владельцам японского GameCube. Потенциал оригинальных Metal Gear велик, и было бы преступлением забывать об этих уникальных в своем роде и до сих пор актуальных проектах. ■



Последний босс в Metal Gear выглядел очень впечатляюще, однако встретились с ним лишь владельцы MSX.

Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером

Бесплатный телефон по всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD

230р — **за месяц (2 номера)** (экономия 60 рублей*)

1380р — **за 6 месяцев (12 номеров)** (экономия 360 рублей*)

2484р — **за 12 месяцев (24 номера)** (экономия 996 рублей*)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD

250р — **за месяц (2 номера)** (экономия 60 рублей*)

1500р — **за 6 месяцев (12 номеров)** (экономия 360 рублей*)

2700р — **за 12 месяцев (24 номера)** (экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

подписной купон

Прошу оформить подписку:

- ☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
- ☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ______________ 2005 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________

____

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________

область/край ______________

город ______________

улица ______________

дом ______ корпус ______

квартира/офис ______________

телефон (код) ______________

e-mail ______________

сумма оплаты ______________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «______________»	
с ______ (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «______________»	
с ______ (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, БиЛайн, Мегафон.
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Подписка для юридических лиц

Москва: ООО «Интер-Почта», тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО «Корпоративная почта», тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

www.interpochta.ru

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Под редакцией
Валерия «А. Купера» Корнеева
valkorn@gameland.ru

Два года назад боссы Square Enix решили раскрутить новую «мультимедийную вселенную». В их распоряжении было все – лучшее экранное время на телевидении, орда способных программистов и художников, анимационная студия Bones, самые известные музыканты страны, неограниченные возможности по созданию видеоигр и сотни жаждущих популярности мангак. Выбор олигархов пал на начинающую художницу Хирому Аракаву и ее мангу Fullmetal Alchemist.

■ Fullmetal Alchemist ■ Сейдзи Мидзусима, 2003 ■ Продолжительность: 51 серия ■ Наш рейтинг: ★★★★

Цельноалхимический металлист

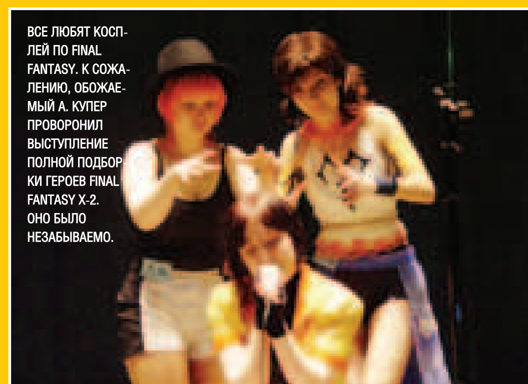
Сериал Fullmetal Alchemist шел на канале TBS в шесть часов вечера по субботам, придя на смену сверхпопулярной меха-эпопеи Gundam Seed. Известно, кто собирается перед телевизорами в такое время. Это пятнадцатилетние мальчишки, грезящие роботами, фантастикой, фэнтези, приключениями и подвигами. Маркетологи компании скрупулезно, расчетливо выбрали все, что нравится целевой аудитории, и придумали сериал такой разрушительной силы, что японские чарты сдались без боя: в двадцатке самых популярных персонажей по версии журнала Animage больше половины мест заняли главные и второстепенные герои Fullmetal Alchemist.

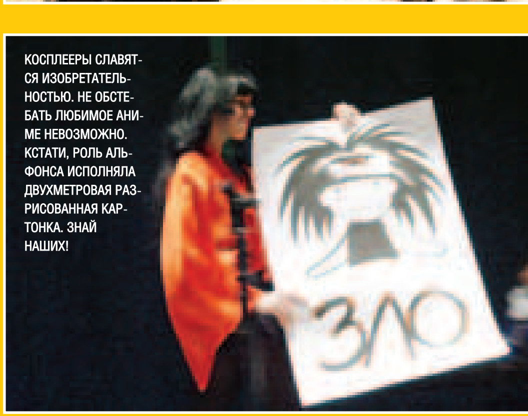
Белобрысый паренек на скриншотах – Эдвард Элрик, национальный алхимик, большой талант по части что-нибудь нахимичить. Страшноватый доспех рядом с ним – младший брат Альфонс. Три года назад дети нарушили главнейшее табу алхимии и поплатились за это: Эдвард потерял левую ногу, а тело Альфонса погибло полностью. Старший в считанные мгновения приковал дух брата к первому подходящему объекту, огромному стоявшему у стены доспеху, и поплатился за это правой рукой. Раздобыв стальные протезы для Эдварда, братья пускаются на поиски философского камня, с помощью которого надеются вернуть себе обычные тела. Завязка характерна для жанра

ТРЕТЬЯ МОСКОВСКАЯ АНИМАТРИЦА!

Тридцатого января в Центральном Доме Предпринимателя в Москве прошла третья аниме-конвенция «Аниматрица». Мы регулярно рассказываем читателям о подобных событиях, не можем остаться безучастными и в этот раз: было интересно, задорно, весело. Огромный зал ЦДП был под завязку набит анимешниками, пришедшими посмотреть на выступления косплееров и караокеров. Подобные мероприятия проводятся уже несколько лет, но крупнейшие обходили столицу стороной: самыми внушительными шабашами анимешников считаются весенний воронежский фестиваль и осенний питерский «М.Ани.Фест». Третья «Аниматрица» (прозванная «анимаЗцей») доказала, что москвичи могут сделать праздник не хуже, а кое в чем и лучше. В одном из следующих выпусков рубрики мы подробно и обстоятельно расскажем об истории аниме-фестивалей в России и о том, как попасть на ближайшие подобные развлечения. Следите за публикациями!

WEISS KREUZ ПОЛЬЗУЕТСЯ НЕПРЕХОДЯЩЕЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ.

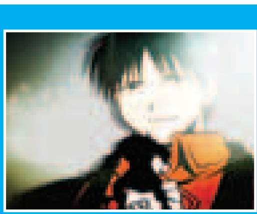

ВСЕ ЛЮБЯТ КОСПЛЕЙ ПО FINAL FANTASY. К СОЖАЛЕНИЮ, ОБОЖАЕМЫЙ А. КУПЕР ПРОВОРОНИЛ ВЫСТУПЛЕНИЕ ПОЛНОЙ ПОДБОРКИ ГЕРОЕВ FINAL FANTASY X-2. ОНО БЫЛО НЕЗАБЫВАЕМО.

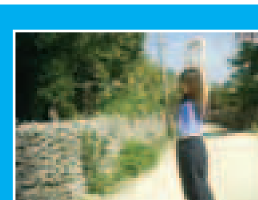


КОСПЛЕЕРЫ СЛАВЯТСЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТЬЮ. НЕ ОБСТЕБАТЬ ЛЮБИМОЕ АНИМЕ НЕВОЗМОЖНО. КСТАТИ, РОЛЬ АЛЬФОНСА ИСПОЛНЯЛА ДВУХМЕТРОВАЯ РАЗРИСОВАННАЯ КАРТОНКА. ЗНАЙ НАШИХ!

НА СЦЕНЕ – РОССИЙСКИЙ КОСПЛЕЙ ПО FULLMETAL ALCHEMIST

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!





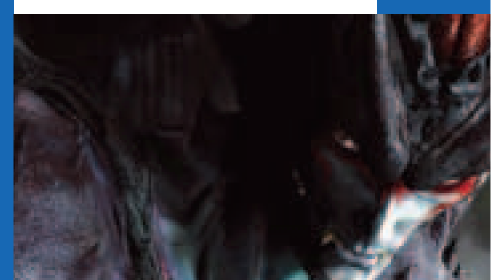
На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Easy Action of Hagaren, смонтированный японскими клипмейкерами из сцен Fullmetal Alchemist, третий и четвертый вступительный ролики этого телесериала, видеоклип на композицию Kiss японской певицы Май Кураки.

«махо сенен» (в дословном переводе с японского – «волшебный мальчик»). В обычных юношеских сериалах герой начинает с нуля и становится сильнее через испытания, но «волшебный мальчик» получает сверхспособности за здорово живешь: хлопнув в ладоши, Эдвард может *трансмутировать* любой предмет практически во что угодно, а титановые (наверное) протезы делают его непобедимым. Fullmetal Alchemist – сериал не о том, как Эдвард изучает алхимию, и даже цель его путешествия через десяток серий отходит на второй план. Братья познают мир: мало-помалу они разбираются в истории страны и в прошлом алхимии, случайно (случайно ли?) оказываются в эпицентре гражданской войны и своими руками создают будущее не только себе, но всему миру. Маркетологи не ошибаются: Fullmetal Alchemist влечет тем же, чем эпохальный Gundam Seed. Огромное количество переплетающихся сюжетных линий, десятки шикарных персонажей, наивная армейская романтика и безумно стильная военная форма. Получив достоинства Gundam Seed, Fullmetal Alchemist прихватил и его недостатки. Сериал явно рассчитан не на случайного зрителя, а на безумного фаната-отаку, который не пропускает ни одной серии, каждый месяц покупает номер Newtype и котомку сопутствующих товаров, разбирается в сюжете манги и во-

Super ShortNews Turbo EX Edition

- Ассоциация производителей полнометражных фильмов Японии обнародовала кассовые сборы за 2004 год. По ее данным, на аниме пришлось около шестидесяти процентов всех доходов проката по стране. Возглавляет список Howl's Moving Castle. Также в первую двадцатку попали очередные полнометражные фильмы по популярным аниме: Pokemon (четвертое место), Doraemon (пятое), Detective Conan (шестое), One Piece (одиннадцатое), Naruto (пятнадцатое), Crayon Shin-chan (семнадцатое). На самом дне двадцатки с треском провалившийся в прокате гениальный Innocence Мамору Осии.

- Ежедневный журнал «Фумихара» опубликовал список самых неудачных фильмов прошлого года, лауреатов шуточной премии «Кинити». Почетное первое место с конца получил игровой фильм Devilman, который дружно охаяли критики всего мира. Второе место заняла еще одна адаптация аниме – полнометражный фильм



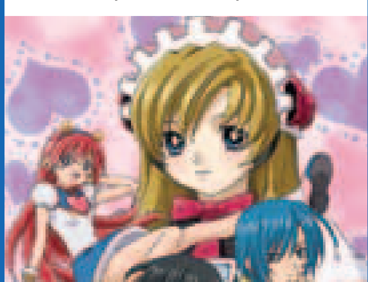
Casshern, названный «очередным видеоклипом Утады Хикару». Сама Утада, кстати, 23 февраля дает свой первый концерт в Соединенных Штатах Америки.

- Девятого августа Хаяо Миядзаки получит Золотого Льва на 62-ом кинофестивале в Венеции за выдающиеся достижения и огромный вклад в мировую культуру. Миядзаки станет первым японским режиссером, который удостоится такой чести. В распространенном по случаю пресс-релизе говорится, что «в настоящее время Миядзаки планирует три новых картины». Будет ли он снимать их сам, пока неизвестно.

- Howl's Moving Castle тем временем покоряет Корею. Анимационная лента заняла первое место по кассовым сборам за январь, обойдя «Александра», «Двенадцать друзей Оушена» и «Сокровище Нации». Фильм дебютировал в конце декабря и стал первой японской карти-

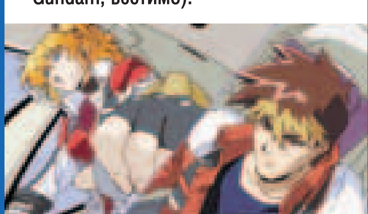
ной, которая смогла покорить корейские чарты в первый же месяц показов.

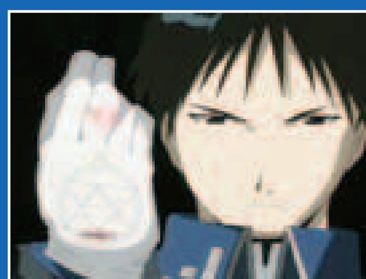
▸ В прошлом номере мы сообщили, что Studio Fantasia и Кацухико Нисидзима работают над новым телесериалом. Несколько дней назад виновник торжества был предъявлен



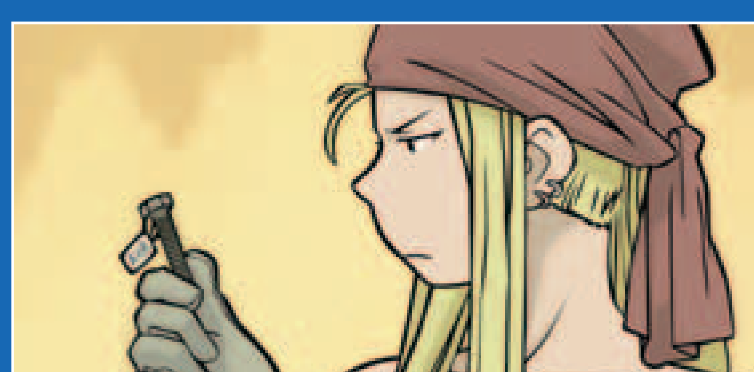
публике: им оказался Kirameki Project, меха-сериал в пяти эпизодах. Первая часть будет готова к июню, а мы успели углядеть на скриншотах трусы. Верим: Нисидзима-сан не подведет!

▸ Игра Super Robot Taisen Alpha 3 для PlayStation 2 готова всего наполовину, а представители Bandai уже объявили, что по сериалу видеоигр будет создан анимационный сериал. Игра замечательна тем, что в ней собраны все известные гигантские роботы: Евангелионы (из Neon Genesis Evangelion), Веритехи (из «Роботека»), шесть вариаций Гандамов (Mobile Suit Gundam, вестимо).





обще в теме. Человеку, живущему вне той культуры, поймать волну сложновато. Это ничуть не смутило американских прокатчиков: телесериал идет на американском телевидении с огромным успехом. Square Enix – серьезная компания, которая на ветер деньги не бросает. Если они хотят сделать что-то популярным, они сделают, а там – хоть потоп. Над «Алхимиком» работали лучшие люди индустрии. Анимацию создавали на студии Bones (Wolf's Rain, RahXephon, Angelic Layer). Для пятидесятисерийной эпопеи было снято четыре вступительных ролика – безумная расточительность, учитывая, что обычные сериалы обходятся всего одним. Музыку исполнили лучшие поп- и рок-музыканты: L'Arc-en-Ciel, Porno Graffiti, Asian Kung-Fu Generation. Консольное отделение Square Enix поддерживало сериал играми: на PlayStation 2 вышел несерьезный файтинг и две RPG, еще одна появилась на GBA. Сейчас в производстве находится полнометражный фильм, который продолжит историю братьев Элрик с того момента, на котором остановился сериал.
Тем страньше было встретить в финале одного из начальных эпизодов Fullmetal Alchemist русский язык. Представьте: вы смотрите обычное аниме на японском, переживаете за героев, окунаетесь в чужую культуру – и вдруг слышите, как хор мальчиков запевает «Милая мама, нежная...» на безошибочно правильном родном языке. Первая реакция – «выключите магнитофон!». Ничто по ходу сериала не располагало к появлению русской речи. Но оказалось, что это сознательный ход авторов сериала. Известный композитор Юки Кадзиура как-то объяснила, что пишет музыку под не-японские тексты для того, чтобы слова в песне не накладывались на речь персонажей и не добавляли лишний смысловой пласт. Но тот контекст, который привносит в Fullmetal Alchemist песня «Братья» в исполнении хора «ВЕРА», русскому сердцу будет люб. Композитор госпожа Митиру Осима лично прилетала в Москву, чтобы записать музыку для сериала в исполнении Московского Симфонического Оркестра.
Нельзя сказать, чтобы это были первые отсылки к русской культуре в аниме (чего стоит только «Калинка-малинка» в финале Honoo no Labyrinth), но Fullmetal Alchemist в нашей стране действительно обретает особое значение. Пусть это сериал, не заслуживший заветных пяти звезд, пусть сюжетные линии и отношения персонажей завязаны таким тугим узлом, что разобраться в них на трезвую голову невозможно, пусть один из героев превращается в терминатора, а на другого падает дирижабль. Fullmetal Alchemist не был рожден, чтобы стать лучшим аниме. Fullmetal Alchemist был создан, чтобы приводить целевую аудиторию в восторг. Что-что, а это ему удается с блеском. ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с интернет-магазином «Ау, DVD» разыгрывает диск с аниме Fullmetal Alchemist. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 апреля.

Вопрос:

Каких животных обожает Альфонс Элрик?

1. Кошек
2. Мышек
3. Хомяков

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru

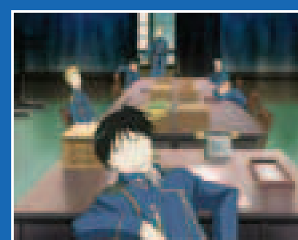
Очередной Победитель!

DVD с аниме Peacemaker Kurogane получает Андрей Паклин из Перми. Пижама Наруто в самом деле белого цвета.

Fullmetal Alchemist Volume 1: The Curse

■ **Режиссер:** Сейдзи Мидзусима, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★

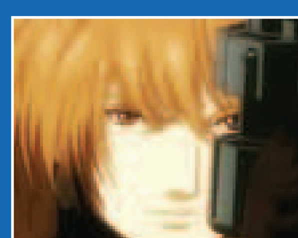
Fullmetal Alchemist прямо сейчас, в феврале 2005 года, идет в США по телевидению на канале Cartoon Network в блоке Adult Swim. И это издание DVD – редчайший случай, – выходит сразу вслед за телевизионной трансляцией. На диске записаны первые четыре эпизода. Качество картинки – высочайшее, да и американский дубляж в кои-то веки можно слушать, не меняясь в лице. На DVD распространяется полная, неотредактированная версия телесериала, а не та, что была создана для телевидения. DVD-издание включает в себя три галереи: это коллекции символов, фонов и персонажей. Также на диске вы найдете вступительный и финальный ролики сериала с английскими или японскими титрами или вовсе без них, подборку японских рекламных роликов телесериала и биографии персонажей.



Gantz: Game of Death Volume 1

■ **Режиссер:** Итиро Итано, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★

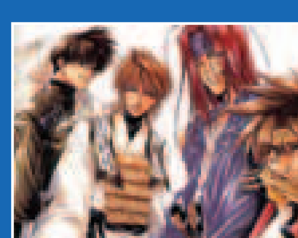
Нашумевший фильм Киндзи Фукасаку Battle Royale ставил вопрос: «Как будут вести себя японские школьники, если заставить их убивать друг друга?» Gantz идет дальше: главные герои сериала погибают в первой же серии. Их оживляет черный шар по имени Гантц, объявляющий, что теперь они – его собственность и должны сражаться с невидимыми пришельцами. Зачем? Как? Gantz – безнадежно мрачное и кровавое аниме, которое не стесняется проникать в самые глубокие закоулки разума и вытаскивать наружу чудовищ. Сериал настолько мрачен, что по телевидению показывали отредактированную версию. На DVD выходит полный, подробный вариант. Герои умирают кошмарными способами, но Gantz нельзя назвать фильмом ужасов. Он не пугает. Он отстраненно, объективно показывает, как будут вести себя японские школьники, если их будут убивать.



Saiyuki Reload Volume 1

■ **Режиссер:** Тецуя Эндо, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★

Когда заходит спор, какие же сериалы лучше, мальчуковые или девчачьи, сторонники сильной половины приводят Saiyuki в качестве последнего аргумент. Saiyuki – печально известная легенда современного японского телевидения. Сделанный на коленке, безумно дешевый Saiyuki пришелся по сердцу девочкам нежного возраста и продержался на телевидении сотню серий. Сюжет укладывается в предложение: четверо красивых молодых людей едут «на запад» на драконе-джипе и совершают очень героические и романтические поступки. Мы не представляем, как можно серьезно смотреть это недоанимированное позорище, где герои всегда встают в позы фотомоделей, говорят мерзко-цветастыми фразами и из кожи вон лезут, чтобы понравиться зрителю. Уж простите, мы необъективны: четырнадцатилетние девочки в «Банзай!» не пишут.



10 МАРТА РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Электра
Elektra

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru

■ **РЕЖИССЕР:** Роб Баумен
■ **ЖАНР:** экшн/триллер

■ **В РОЛЯХ:**
Дженнифер Гарнер, Горан Вишнич, Кирстен Праут, Теренс Стэмп

А как все красиво выглядело на постерах! Какими глубокими, энергичными и многообещающими казались коротенькие трейлеры и тизеры! Нет, «Электра» не провалилась, как кое-кто полгода назад, но мы ждали от нее большего. Гораздо большего.

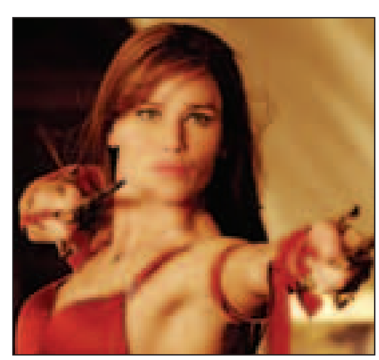
Ой, нелегка участь суперменов. Даже смерть для них, как говорил Питер Пен, – это всего лишь еще одно приключение. Покоилась бы себе с миром Электра Начиос, если бы не вмешательство загадочного старика по прозвищу Палка, который, как будто невзначай, взял да и вернул ее из загробного мира. Преисполненная благодарности Электра поступает в ученицы к новоявленному сенсею. Однако, несмотря на определенные успехи в боевых искусствах, она некоторое время спустя оказывается на улице – Палка выпроваживает ее безо всяких объяснений.
Озлобившись на весь мир, Электра становится наемной убийцей. Ее главный заказчик – таинственный азиатский клан, члены которого называют себя «Рукой». Электра отличается повышенной исполнительностью и почти нечеловеческой кровожадностью, а все повеления «Руки» она выполняет с особым усердием. Но случается непредвиденное: во время подготовки к очередному заданию Электра знакомится с семейством Миллеров, Марком и его дочерью Эбби. Их отношения трудно назвать дружбой, хотя взаимный интерес Миллеры и Начиос определенно испытывают. А через пару дней Электра узнает, что Марк и Эбби и есть ее следующие жертвы. Попытка вновь войти в образ хладнокровной убийцы Электре не удается – Марк ей попросту симпатичен, а Эбби похожа на Электру в детстве – и она впервые отказывается исполнять волю «Руки». Клан отправляет на это задание других наемников, а Электра становится на защиту семьи Миллеров...
Если сравнивать никакущую «Женщину-кошку» с новой работой Роба Баумена (а сравнивать будут все – других близких аналогий не сыскать), то на первый взгляд «Электра» обходит поделку Питофа по всем статьям. Прежде всего, за счет неплохой физической подготовки Дженнифер Гарнер в качестве героя боевика несравнима с Холли Берри (обсуждение «кто сексапильней» оставим за рамками статьи). Сюжет «Электры» также отличается повышенной брутальностью и, несмотря на периодические занудства, более энергичен, чем попсовые пританцовывания «Кошки». Кроме того, в некоторых местах Баумен забывается и даже в чем-то превосходит себя – возможно, сцены в лесу и заброшенном доме и выглядят недоработанными, но эффектности от этого не теряют.
Впрочем, любое превосходство относительно, и если с «Кошкой» «Электра» разделывается легко, то сравнение с другими комикс-экранизациями вряд ли пойдет «девушке в красном» на пользу. Кто виноват и в какой степени разберутся, наверное, и без нас, но вот на некоторые вопросы хочется услышать ответ уже сразу после просмотра: зачем превращать главную героиню в невротичку, постоянно сражающуюся с собственными комплексами? Почему отсутствие здорового юмора и самоиронии заменяется деревянным лицом (синдром Блейда)? Зачем было Гарнер «подвергать себя изнурительной физподготовке», если файтинг-сцены смонтированы покадрово и в получившемся визуальном месиве трудно даже понять «кто и кому»?
Уверен, что для многих, кто придет в кинозал, достаточно и простого наблюдения за Электрой, шастающей в красном облегающем наряде, но зритель искушенный будет постоянно вспоминать о том, что в настоящем кино все должно быть гармонично. ■

КИНОФАКТЫ

Забили на отпуск
Думаете, Гарнер и Вишнич бросили все на свете и ринулись сниматься в долгожданной «Электре»? Как бы не так. Они просто воспользовались летним перерывом в съемках «родных» сериалов. Если для Горана Вишнича постоянным местом работы является мыльная опера ER, то для Дженнифер Гарнер – сериал «Шпионка», запущенный в телеэфир в 2001 году (оригинальное название – Alias).

Натренированный Палкой
Учитель Палка (Stick), несмотря на свои феноменальные способности, вообще-то появился не из воздуха. Впервые загадочный старик возник как новый персонаж в комиксе «Сорвиголова» (Daredevil). Кстати, своей растяжкой и натренированными кентосами Мэтт Мердок aka Сорвиголова обязан именно ему.

Как из Миллара сделать Миллера
В честь выдающегося человека можно поставить бронзовую скульптуру, можно увековечить его память барельефом или даже воздвигнуть памятник нерукотворный. Однако художник Марк Миллар, по-видимому, столь гениально отрисовал некоторые комиксы из серии «Сорвиголова» и «Электра», что в его честь назвали персонажа Вишнича Марка Миллера.



17 МАРТА
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Роботы
Robots

■ РЕЖИССЕРЫ: Крис Уэдж, Карлос Салдана
■ ЖАНР: комедия/анимация

■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Юэн Макгрегор, Холли Берри, Грег Киннеар, Мел Брукс, Аманда Байнс, Робин Уилльямс

«Роботы» могут вполне оказаться лучшей 3D-анимацией года. Если только «Машинки» не собьют или сбежавшие на «Мадагаскар» животные не растопчут.

Родни просто одержим изобретательством. Две самые заветные мечты его жизни – это сделать родную планету лучшим местом во вселенной и встретиться с Главным изобретателем Бигвельдом. Кстати, забыл сказать очень важную вещь: Родни является жителем планеты роботов.
Ради исполнения своих заветных желаний он отправляется из спокойного пригорода, где жил с родителями, в огромный Робот-сити. Странные события мешают молодому кулибину встретиться со своим кумиром. Вместо этого на его пути возникает порождение корпоративного ада мистер Рэчет, смахивающий повадками на Гитлера. Так бы и проржавел насквозь наш железный герой в неприветливом мегаполисе, если бы не его новые друзья – забавная Пайпер и неумолкающий весельчак Фендер...
Напомню, что режиссеры Крис Уэдж и Карлос Салдана в составе студии Blue Sky в 2002 году создали всем известный «Ледниковый период».
По признанию самого Уэджа, взявшись за «Роботов», они не планировали ничего сверхъестественного по техническим меркам и прежде всего хотели показать мир роботов, как если бы он существовал на самом деле, а кинооператор ненароком оказался бы среди его обитателей.
Одна из ключевых особенностей роботоцивилизации – а можно сказать, что вокруг нее и вращается сюжет фильма, – зависимость социального положения робота от того, из каких деталей он сделан. Надо полагать, что «вечный апгрейд» и постоянная беготня за сверкающими болтами и гайками – есть не что иное, как удачная пародия на пороки нашей человеческой цивилизации. ■

КИНОФАКТЫ

«Роботы» по-русски
Уже перед сдачей номера в печать мы узнали немало интересного об отечественной версии фильма «Роботы». Во-первых, многие герои получили «российские паспорта». Например, Родни Копперботтом (Copperbottom) стал Нержавейкиным, главзлодей Рэчет (Ratchet) превратился в Поршня, Фендер (Fender) обрел счастье под ником «Тормоз», а зазноба Родни, бизнесвуман Кэппи (Cappy), будет называться не иначе как Клепка. Во-вторых, и это главное, стало известно, кто озвучит всю эту металлическую братию. Итак, Родни заговорит голосом... Сергея Стеллавина (в оригинале – Юэн Макгрегор), противостоять которому в образе Поршня (Грег Киннеар) будет сам Геннадий Бачинский. А светлый образ очаровательной Клепки (Холли Берри) теперь всецело окажется в руках другой известной радиоведущей Риты Митрофановой.

■ 2003 ■ Видеосервис ■ 2.35:1 (анаморф) ■ DD 5.1, DTS (русский дубляж, английский) ■ субтитры (рус/англ) ■ бонусы: аудиокомментарии к фильму, 2 диска с дополнительными материалами (270 минут)

Пираты Карибского моря: Проклятие Черной жемчужины
Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

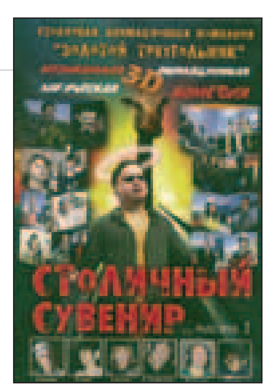
■ РЕЖИССЕР: Гор Вербински
■ ЖАНР: фэнтези/экшн

■ В РОЛЯХ:
Джонни Депп, Орландо Блум, Кайра Найтли, Джеффри Раш

Пересказывать приключения Джека Воробья и Уилла Тернера не имеет смысла, так как подробности их похождений знает каждый. Поэтому...
диск: DVD-издатели уже давно выучили следующее правило: сколько ни выпускай изданий-переизданий одного и того же фильма, «пипл» – коллекционеры то есть – схавает все. Вот, например, откуда-то был выкопан (наверное, из сундука мертвеца) «Потерянный диск» и теперь коллекционный бокс-сет ПКМ: ПЧЖ стал тройным. Впрочем, открыв заветную коробочку, обо всех обидах на хитрых издателей вы напрочь забудете. Размещенный на первом диске трансфер фильма кроме просто потрясных изображения и звука может похвастаться несколькими аудиокомментариями. Ну а диски с бонусами обрадуют не меньше, чем последний ацтекский медальон капитана Барбоссу. ■

■ 2004 ■ Спайр ■ 1.95:1 ■ DD 5.1 (рус) ■ субтитры (нет) ■ бонусы: кинородик, видеоклипы, текстовая информации о фильме

Столичный сувенир



■ РЕЖИССЕРЫ: Валерий Бабич, Константин Мулин
■ ЖАНР: анимация

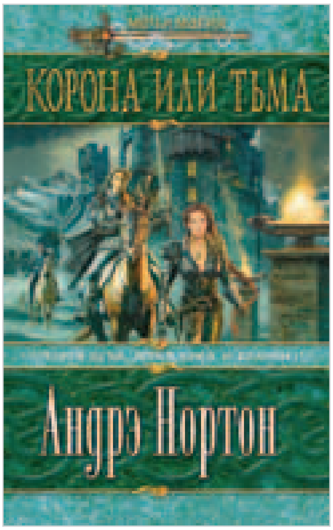
■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Александр Лазарев, Александр Пожаров, Виктор Авилов, Инна Гомес, Юрий Гальцев

Завершив службу в армии, Александр возвращается домой в Москву. По пути он заезжает в Ростов к дядьке, который передает загадочный пакет для отца Александра. Еще один сюрприз ожидает дембеля уже в вагоне поезда «Ростов-Москва»...
Странная вещь. Про «Ночной дозор» трубили на каждом углу, что, дескать, наконец мы сотворили продукт не хуже Голливуда... А не менее важное для отечественного кинематографа начинание – полнометражная 3D-анимация «Столичный сувенир» – оказалось практически незамеченным. Те же из критиков, которые успели ознакомиться с проектом, опустили «Сувенир» ниже плинтуса. И, в общем-то, зря, ведь тягаться с «Последней фантазией» и «Полярным экспрессом» никто и не собирался. Важен первый шаг.
диск: Исполнение диска заслуживает самого строгого порицания: звук слаб, изображение полно дефектов. От разочарования не спасает даже разнообразие бонусов. ■

BOOKSHELF

В этой рубрике мы публикуем анонсы проектов издательства «Эксмо». Они не являются рецензиями на прочитанные книги.

Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун



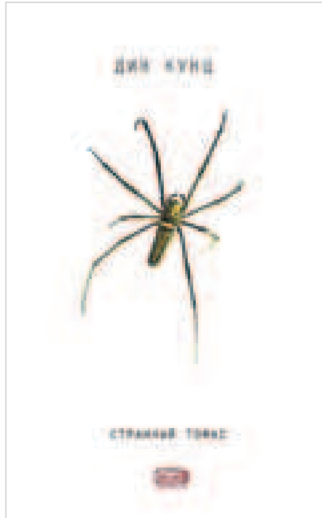
Андрэ Нортон, Саша Миллер

«Корона или тьма»

■ ЖАНР:	фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

На севере королевства Рендел пробудилось Великое Зло. Его пособникам удается с помощью колдовства привлечь на свою сторону даже одного из командиров ренделской армии и заставить его служить силам Тьмы. Дабы не допустить катастрофы, обитатели всех земель должны забыть о междоусобных распрях и вместе противостоять страшной угрозе. Не остается в стороне и Ясенка. Именно ей предстоит вместе с вдовствующей королевой Исой и знахаркой Зазар сыграть решающую роль в битве с властителями мрака.

Долгожданная книга Великой Дамы фантастики, наконец-то, добралась до России.
В апреле 2004 года любители фэнтези могли познакомиться с книгой «Смерть или престол», открывающей сериал «Книги Дуба, Ясеня, Рябины и Тиса» – один из лучших в творчестве Нортон, по мнению литературных критиков. «Захватывающее, насквозь пропитанное магией повествование о дворцовых интригах и заговорах, о чести, предательстве и любви» – Эллен Кушнер об этом сериале Нортон. Вторая книга цикла – «Рыцарь или трус» – вышла в сентябре прошлого года. «Корона или тьма» – заключительная книга этого сериала.
Писательница родилась в Кливленде, штат Огайо. С 1930 по 1951 год работала в детском отделе Кливлендской общественной библиотеки. Первую фэнтезийную книгу«The Prince Commands» выпустила в 1934 году. По настоянию издателя сменила имя на «мужское» Андре Нортон – за счет этого они надеялись увеличить продажи книг. ■



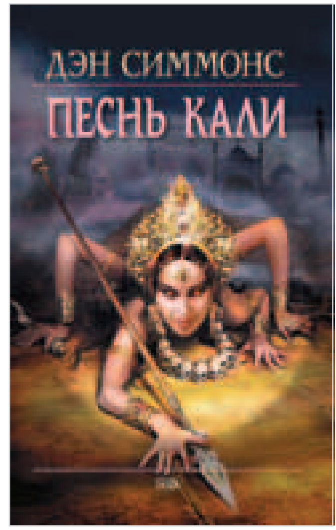
Дин Кунц

«Странный Томас»

■ ЖАНР:	мистика
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

«Я не знаю, дар это или проклятие. Наполняя мои дни таинственностью и страхом, меня навещают люди, покинувшие мир живых. Каждый их визит становится началом охоты на убийцу, уже совершившего преступление или только готовящегося к злодеянию. По натуре я не охотник, но какая-то высшая сила заставляет спешить на помощь тем, кому еще рано расставаться с жизнью. О моей способности видеть невидимое знают только самые близкие друзья, и еще — любимая. И в эти дни, когда над нашим маленьким городком в центре пустыни Мохаве нависла большая беда, я знаю, что могу рассчитывать на их помощь. Я пробираюсь сквозь лабиринт загадок, а передо мною по замершим улицам шныряют посланцы ада...»

Дин Кунц – один из самых популярных авторов «романов ужасов». Из шестидесяти его книг двенадцать стали в Америке национальными бестселлерами. Еще во время учебы в университете Шиппенбурга Кунц начал писать рассказы. Работал координатором программы помощи беднякам, преподавал в школе – а затем получил от жены предложение, перед которым не смог устоять: она пообещала содержать мужа в течение пяти лет, за которые он должен был добиться успеха как писатель или навсегда покончить с занятиями литературой. Свое первое произведение Дин Кунц опубликовал в 1968 году, и эта книга сразу принесла молодому автору читательский успех. С тех пор Дин Кунц известен во всем мире как непревзойденный мастер остросюжетных триллеров. Семь его романов возглавляли список бестселлеров газеты «Нью-Йорк Таймс». ■



Дэн Симмонс

«Песнь Кали»

■ ЖАНР:	мистика
■ ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года

Талантливый поэт и журналист Роберт Лузак получает от своего журнала задание разыскать в Индии таинственно исчезнувшего поэта М. Даса и привезти для публикации его новые произведения. Поездка, которая поначалу видится Лузаку как приятная прогулка по экзотической стране, на самом деле превращается в настоящий кошмар. Ибо того, кто осмелится разгневать великую и ужасную Кали, ждут тяжелые испытания, и месть не знающей жалости богини будет страшна.

Дэн Симмонс – известный американский писатель, один из самых нестандартных авторов современности, создающий свои шедевры в различных жанрах литературы. Уже первый роман – «Песнь Кали», опубликованный в 1985 году, сразу же получил Всемирную премию фэнтези. Широкую популярность Дэну Симмонсу принесли романы так называемого «Гиперионского цикла» – «Гиперион», «Падение Гипериона», «Эндимион» и «Восход Эндимиона». Многие сравнивают эту фантастическую эпопею с «Властелином колец» Толкиена. Фантастика, фэнтези, мистика, детектив – в любом из этих жанров проявляется талант писателя, что подтверждает внушительный список его премий и наград: British Science Fiction Award (1992), SF Chronicle Award (1991), Hugo Award (1990), Locus Poll Award (1990,]1991, 1992, 1993, 1994, 1995), World Fantasy Award (1986, 1993), British Fantasy Award (1990), Bram Stoker Award (1990, 1992, 1993, 1994), Sturgeon Award (1993), Imaginaire Award (1996). ■

Вадим Панов

«Анклавы. Московский клуб»

■ ЖАНР:	фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года

Казалось бы, они предусмотрели все и победа – неминуема. За ними стояла вся мощь Поднебесной, на их стороне выступал владелец крупнейшей корпорации, на них работал лучший ломщик на свете. Казалось, что гениальное открытие московских ученых, способное изменить измученный энергетическим голодом мир, – уже у них в кармане. Но полковник Тао и его друзья не учли некоторых мелочей. Например, того, что глава всесильной Службы Безопасности Анклава Москва Макс Кауфман по прозвищу Мертвый, слывущий человеком жестким, но недалеким, оправдает свою репутацию лишь наполовину...

Книжный сериал Вадима Панова «Тайный город» стал бестселлером в рекордно короткие сроки. Число поклонников «Тайного города» растет с каждым днем. В Интернете созданы сайты, посвященные сериалу. Регулярно проводятся ролевые игры, литературные конкурсы. Поставлен радиоспектакль, куплены права на экранизацию первой книги о «Тайном Городе». На данный момент в цикл входит 9 романов и сборник рассказов. И в тот момент, когда любители качественной фэнтези ждут появления десятого романа, внезапно выясняется, что вскоре выйдет очередная книга Вадима Панова, но... не связанная с «Тайным городом».
Цикл «Анклавы» – новая ветвь в творчестве Вадима Панова, попытка заглянуть в мир будущего. В отличие от «Тайного Города» (фэнтези), серия «Анклавы» ориентирована на поклонников различных направлений фантастики: научная фантастика, фантастический боевик, социальная фантастика, киберпанк. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Дмитрий Соломин за частушки о свеженьких портативных консолях. Блестяще, не правда ли?

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что в игровой индустрии наблюдается кризис новых идей. Не делайте из мухи слона. Лучше напишите о ваших любимых героях рассказ, поэму или роман в стихах.

ПИСЬМО НОМЕРА

ДМИТРИЙ СОЛОМИН **Г.САЛЬСК, РОСТОВСКАЯ ОБЛАСТЬ**

Прихожу домой давно,
Вижу PSP – оно!
Но включаю, – вот ***но!
Битых пикселей полно.

Я включаю PSP
Очень нравится он мне
Но играю, – вдруг хлобысь!
UMD подпрыгнул ввысь.

Не хотелось покупать
PSP от Sony.
Как попробовал играть
Глаза не закрою!

Не хочу я привирать,
В PSP люблю играть
Но сто глюков в ней нашел,
На DS играть пошел.

На Nintendo Dual Screen
Игр – миллион один
Как ни странно все равно
Всюду Mario полно.

Брат купил мой PSP,
Кнопка заедает.
Целый вечер он уже
Sony матюкает.

Прикупил я PSP
И чехольчик сразу.
Кто залапает экран,
Я убью заразу!

ПИШИТЕ ПИСЬМА: **magazine@gameland.ru** || **101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»**

ПАМЯТНЫЙ ВОПРОС

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Страна игр». Пишу вам в первый раз и, надеюсь, не в последний. Разъясните, пожалуйста, как такое может быть. Вот Xbox: 733 мегагерц процессор, 64 мегабайт оперативной памяти, GeForce 3. Doom 3, Half-life 2 будут идти нормально. Компьютер: 2.4 гигагерц процессор, 512 мегабайт оперативки, Radeon 9600 Pro и хрипы от нехватки оперативки, и тормоза. Почему так? Разве не могут разработчики оптимизировать свои игры так, чтобы они работали нормально? Зачем на компьютере Doom 3 требует 1024 мегабайт (сам проверил – столько хватает) оперативки, если на приставке ему хватает всего 64! Я понимаю, что можно модернизировать видеокарту, но память тут при чем? Или это коммерческий ход, чтобы люди покупали новое железо к своему компьютеру? Если у приставок нового поколения будет 512 Мб оперативки, тогда к компьютеру надо 8192 Мб. В деньгах это, интересно, сколько будет? (*Дальше идет демагогия про пиратство на консолях. Увольте. – Зонт*)
PS: Скажите: вы правда считаете, что после прохождения второго «Принца» жизнь прожита не зря и уже можно того?

ДЕНИС ДАВЛЕТОВ
PARASITE-IST@MAIL.RU

ЗОНТ // Сколько программ у вас на PC работает в фоновом режиме? Лично у меня в правом нижнем углу восемнадцать иконок постоянно работающих утилит, и каждой из этих программ необходима оперативная память. Кроме того, немалую порцию ресурсов компьютера отъедает операционная система, которая обеспечивает работоспособность игр. Так что большие объемы памяти на PC – необходимость. И потом, вы драматизируете: консольные версии ведущих шутеров обычно не идут ни в какое сравнение с компьютерными аналогами. Да, компьютерщикам приходится выкладывать за апгрейды приличные деньги, но за это они получают не только платформу для игр, но и персональный компьютер совершенно бесплатно!

FAQ

Вопросы, которые вы задаете чаще прочих. Отвечаем в очередной раз!

? Кто (и когда) отвечает на SMS?
В основном на ваши послания отвечает лично главный редактор «СИ», поскольку ему, в отличие от остальных, совершенно нечем заняться, а рассказать есть что. Как правило, ответ пишется по факту получения нового письма. Однако редакционный N-Gage еще использует И.Вайнер для теста «мобильных» игр, вот тогда может произойти некоторая задержка. А если вспомнить про выходные...

? На какие SMS вы отвечаете?
Мы отвечаем на все SMS, содержащие конкретный вопрос, либо затрагивающие интересную нам (лично главреду) тему. Однако мы не имеем физической возможности оказывать вам помощь с прохождением игр (за редким исключением). Поэтому ответа на письма «подскажите, как пройти...» или «скажите код к...» вы не получите. Если же вам такой сервис интересен, пишите, мы что-нибудь придумаем.

? Почему вы не ответили на мое сообщение?
Возможны несколько вариантов. Первый: ваше послание не содержало прямого вопроса. Второй: вы запросили прохождение или код к игре. Третий: отправленное послание просто не достигло адресата. К сожалению, это факт. Часть SMS-ок выдало ошибку при передаче. Четвертый: ваше письмо было прочитано, но ответить сразу оказалось невозможным. А затем про него забыли. Но такое случается редко.

Придуманный нами SMS-опрос оказался сверхпопулярным: редакционный N-Gage едва справляется с потоком читательских сообщений. Мы имеем обыкновение отвечать на большинство приходящих посланий, но некоторые остаются-таки за бортом. О политике редакции, службе коротких сообщений и ответах на SMS рассказывает в рубрике FAQ Михаил Разумкин. Слушайте и не говорите, что не слышали!

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ — ИГОРЬ «А. ЗОНТИК» СОНИН

ВРЕН // После прохождения второго «Принца» остается только одно – садиться за Metal Gear Solid 3: Snake Eater. А затем ждать Final Fantasy XII. Если серьезно, игры такого калибра выходят крайне редко. И даже если они, в отличие от поделок по мотивам фильмов (вроде Enter the Matrix), не так хорошо продаются и нравятся далеко не всем подряд, отметить достижение мы обязаны. А с нашим мнением относительно «Принца» солидарны, как минимум, два миллиона геймеров по всему миру. Хотя концепция игры достаточно специфична – не все в наши дни согласны решать сложные логические загадки в боевике, да еще и самолично воплощать полученное решение в жизнь.

ANIME TIME!

Ребята, привет! Я даже не знаю, как начать это письмо. Дело в том, что я подсел на аниме. Буквально за пять минут! Я поверить не могу, как будто появилась вторая любовь, как страсть к девушке. Я долго не замечал, старался не обращать внимания на рубрику «Банзай!». Было время, когда я даже был против нее, и мои друзья были такого же мнения. А тут раз! Случайно посмотрел ролик... и просто обалдел от увиденного! Я очень много раз пересматривал тот шедевральный AMV на аниме Rurouni Kenshin, что был выложен на DVD к номеру 02(179)! Потом я стал бредить. Пытался рисовать. Даже ник сменил на shogo[anime]! Знаете, музыку из этого клипа я где-то слышал, а найти все не могу. У меня небольшая просьба: выложите эту композицию на диск очередного номера «СИ». Мне очень понравилось, поэтому я не сомневаюсь, что она понравилась и вам, и другим читателям!
А пишу я вам из Казахстана! Ребята, все кто читает это письмо и будет читать его, мне хотелось бы, что бы вы не думали ничего плохого о Казахстане. Мы тоже люди, и не какие-нибудь дикари! Мы играем в игры, и по сети, и через интернет, и читаем игровые журналы! Кстати, я постоянный читатель, беру «Страну» только с DVD. Это говорит о том, что мы тоже правильные геймеры, а не какие-нибудь отстойники. Это сказал я вам от лица всего нашего Казахстана!

WOW.WARHAMMER,
JUSTEVIL@MAIL.RU

ЗОНТ // Съели, банзаененавистники? Мы так и думали, что большинство противников рубрики просто недостаточно хорошо знакомы с аниме и несомненно смягчат свою критику, как только увидят эту красоту своими глазами. Поэтому вот совет: если вы никогда не заглядывали в раздел видео к рубрике «Банзай!» на DVD «Страны», сделайте это сейчас же. К этому номеру мы приготовили отличную подборку клипов. Что же касается упомянутого вами AMV, то там использована композиция Evolution японской поп-дивы Аюми Хамасаки. Видеоклип на эту песню мы опубликуем на DVD к следующему номеру «СИ». Не пропустите!

О ВРЕДЕ «СТРАНЫ ИГР»

Здравствуйте, многоуважаемая редакция «Страны Игр». Пишу вам свое первое письмо. Хочу сразу вам сказать, что геймер не я, а мой муж Олег. Ему 22 года, и у нас уже есть ребенок (сын, ему год и девять месяцев), но дело не в этом. Решила написать вам именно я. В номере 1(178) за январь 2005 года в рубрике «Обратная Связь» я прочитала письмо геймера Рустама Галимова о «Чулане Игр». И решила рассказать вам не выдуманную историю, а настоящую, которая произошла с моим мужем.
Он с детства помешан на приставках, для него это святое. Сейчас у него уже два года Xbox, а до этого были Panasonic 3DO, SNES, Sega Genesis, PS one, Dreamcast и PlayStation 2. Не знаю, как давно он покупает «Страну», но журналов у него огромное количество, а самый старый дотирован сентябрем 1997 года. Он и сейчас покупает «Страну Игр» два раза в месяц, но дело опять не в этом.
А дело в том, что он работает (точнее, работал) охранником в банке (с графиком сутки через трое за 15 тыс. рублей). Так вот: утром он ушел на работу и по пути купил свежий номер «Страны». На следующий день он пришел домой и сказал, что он теперь безработный. Я удивилась и спросила, почему, ведь все же было хорошо? На это он рассказал мне историю: «Я пришел на работу, отработал, все было хорошо. В девять часов вечера мы все проверили и закрыли, и я спокойно сел читать «Страну». Начальнику охраны не понравилось, что я читаю (он считает, что даже по завершению рабочего

Когда PSP появится в России? Сколько она будет стоить?
В США PlayStation Portable будет продаваться по 250 долларов за коробку Value Pack, о которой А.Купер рассказывал в своем видеообзоре. О европейском запуске приставки ходят самые неприятные слухи: похоже, он не состоится в марте, как было обещано. В любом случае европейская цена приставки не должна значительно отличаться от американской. Мы будем держать вас в курсе событий.

Когда выйдет продолжение Doom 3 и сам Doom 3 на Xbox?
Десятого февраля Activision объявила, что Doom 3: Resurrection of Evil и долгожданная версия Doom 3 для Xbox появятся в продаже в один день – четвертого апреля. Напомним, что под консоль от Microsoft игру адаптирует Vicarious Visions, а дополнение для PC-версии выпускает команда Nerve под чутким руководством id Software.

Почему Final Fantasy не выходит на PC? Возможен ли релиз?
Почему же так сразу и «не выходит»? Седьмая, восьмая и одиннадцатая части сериала были перенесены на персональные компьютеры. Причина эксклюзивности Final Fantasy проста: SCEE понимает, что для многих «финалка» – лицо PlayStation, главная причина приобрести консоль. Хотите играть в FF? Покупайте приставки от Sony.

дня человек не имеет права посидеть), он стал меня одергивать и укорять. Сначала я молчал. Минут через пятнадцать я пошел налить себе кофе и оставил журнал на столе. Когда я вернулся, журнал был порван». Пометка: в здании они находились вдвоем, и никто не мог к ним зайти. «Я у него спросил, что случилось с журналом, а на мой вопрос он нервно начал кричать, что это не он, что журнал никто не трогал, а потом сказал, что откуда ж он знает, кто его порвал. Ну, я разозлился и послал его по маме, папе, дедушке, бабушке, тете и дяде. Не помню, куда я его еще послал, но моя последняя фраза была о том, что мои личные вещи никто не имеет право трогать, тем более рвать. Утром меня вызвали к директору и уволили, объяснив, что я им больше не подхожу. Но те, кто слышал причину увольнения, смеялись, потому что они знают, что этот старый хрен утром приходил к директору и жаловался, что я оскорблял его и обругал матом». Вот так мой муж потерял хорошую и перспективную работу.

ЕЛЕНА ЕМЕЛЬЯНОВА
Г. МОСКВА

М.РАЗУМКИН // Так «СИ» здесь ни при чем. Винить скорее надо этого начальника охраны. Но вы посмотрите на вопрос с другой стороны, теперь вашему мужу не придется работать с придурком-боссом.

ХОЙ!

Здравствуйте, «Страна Игр»! Начав читать это письмо, вы, наверное, представляете какого-нибудь геймера или обычного человека. Напрягите воображалку! Потому что от таких людей, как я, вам вряд ли приходилось получать письма. Потому что я – панк. Да, да, тот самый панк, который влюблен в музыку и ходит на концерты, который пьет дешевое пиво и любит красивых девушек, который обожает играть на гитаре и петь песни в подъездах, который ненавидит попсу и компьютерные игры (не обижайтесь), но который «Страну игр» и всем сердцем любит футбол.
Жизнь летит, многое меняется, а «Страна» остается. Читаю я вас с 1997-го года и до сегодняшнего дня. Люблю играть и ходить на футбол. В плохую погоду – играть с друзьями на приставке (в основном в Crash Team Racing или проходить какую-нибудь RPG). И, конечно, обожаю слушать рок! Тогда, в далеком 1997-ом я был обычным школьником, читающим ваш журнал и ждущим какого-нибудь Half-Life (у меня до сих пор лежат старые номера). Точка зрения на мир изменилась, но отношение к вам остается прежним. Спасибо, «Страна Игр»!
Покупая ваш журнал, я вспоминаю свое беззаботное детство, своих друзей, с которыми учился, а теперь даже не знаю, где они. Спасибо за то, что дарили мне в те годы безумное счастье. Журнал у вас сильно изменился, но остался неповторимым.
Немного бесит, что на обратной стороне какой-нибудь анкеты или купона находится статья. Могли бы пихнуть туда рекламу, а то жалко вырезать полстатьи. А так, в целом, журнал хороший, особенно диск. Это ж надо было придумать сделать такую видеочасть! В первом номере засветился Назаров в каком-то конкурсе. Он, наверное, и призы вручать будет. Вы бы взяли у него интервью, а ведь такие статьи писал! Думаю, старым читателям будет приятно. Зонт! Ты неплохо справляешь с новой рубрикой. Привет Куперу. И не верьте, что нельзя быть панком, читать «Страну» и играть в футбол. Такие люди есть! Главное – не зацикливаться на играх, ведь кроме них на свете есть много всего интересного...

ПАВЕЛ ОСИПОВ
Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

ЗОНТ // Тешу себя надеждой, что неплохо справляюсь с двумя новыми рубриками. Спасибо!

М.РАЗУМКИН // Мог бы и лучше справляться. А вот с анкетой неувязочка вышла, но это не наш просчет, а скорее техническая необходимость. Изначально публикация планировалась совсем в другом месте, но в процессе работы над номером пришлось все оперативно переигрывать. Результат вы знаете.

НОСТАЛЬЖИ

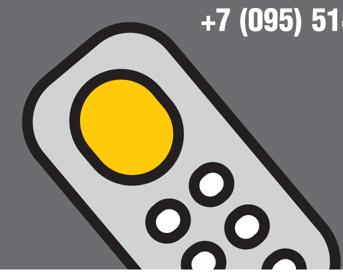
Недавно я приобрел GBA SP. Так вот, покупкой остался чрезвычайно доволен, но, когда я прочитал в вашем увлекательном журнале статьи о портативных приставках нового поколения, мне в голову пришла мысль: зачем же я тогда брал GBA SP, если можно было немного подождать и взять мощную штучку с поддержкой многопользовательской игры через Wi-Fi.
С другой стороны, GBA уж чересчур душевная платформа. Давно я не играл с таким удовольствием! Все эти новомодные шутеры от Valve и id Software и рядом не стояли с «Марио» и Final Fantasy Tactics Advance. Вот теперь посоветуйте обычному, рядовому геймеру-провинциалу: стоит ли связываться с дорогостоящей новинкой из далекой Японии от фирмы Sony? И напоследок: Tekken 4 клевый!

ПИСЬМО ПРИШЛО В SMS
НА РЕДАКЦИОННЫЙ ТЕЛЕФОН

ЗОНТ // Да! Вы совершенно правы: двумерные, простенькие игры приобрели сейчас ни с чем не сравнимое очарование. С нами солидарны миллионы геймеров, покупавших переиздания NES-игр для GameBoy Advance. Что же касается PlayStation Portable, то покупая ее в ближайшие месяцы, вы зря потратите деньги: доставка консоли и игр к ней из-за океана влетит в копеечку. В марте-апреле состоится европейский запуск платформы, Sony успеет отладить технологию производства, и тогда «рядовому геймеру-провинциалу» стоит думать о приобретении обновки. Не забывайте и еще об одном: PlayStation Portable обеспечивает качество графики, сравнимое с картинкой на PlayStation 2, и игры на новой консоли под стать их старшим товарищам: трехмерные платформеры, современные ролевки, гонки, шутеры от первого лица. Так зря ли вы отдали деньги за GameBoy Advance? Такого количества хороших двумерных игр вы не найдете больше ни на какой консоли. Хотя появился же на первой PlayStation такой шедевр, как Castlevania: Symphony of the Night.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:
+7 (095) 514-7321



Вышел ли Dragon Quest 8 в США или в Европе?

Нет еще. Но в Штатах игра появится точно, да и европейский релиз кажется нам весьма вероятным. Японские издатели не раз говорили, что Европа становится все более важным рынком, – пора им подтвердить слова делом.

Есть ли бесплатные MMORPG?

Есть, но их качество оставляет желать лучшего. Самые простой способ поиграть в приличную MMORPG задарма – записаться в бета-тестеры. Следите за соответствующей рубрикой в нашем журнале.

Привет! Первый раз вам пишу. Рад до неописуемого судорога. Напечатайте меня, пожалуйста, буду рад до второго судорога. Вы лучше всех! Удачи!

Печатаем. Но вы уж постарайтесь без судорогов как-нибудь, хорошо?

Будет ли продолжение The Sims 2?
Да оно уже на носу! Превью The Sims 2: University мы напечатали еще в прошлом номере «Страны Игр».

Какая последняя игра на PC, в которую играл Врен?

X-Change 2: Империя чувств. Это отличный хентайный квест, полностью локализованный в России. Там мальчик превращается в девочку и все его, собственно, хентаят.

Я хочу работать в игровой индустрии, но мне не нравится писать статьи. Подскажите другие работы в данной области.

Программист, 3D-аниматор, композитор, сценарист, дизайнер, маркетолог, PR-менеджер, бета-тестер, курьер, наконец! В наши дни получить работу в индустрии может практически любой, надо только как следует захотеть.

Есть ли игра, основанная на аниме Hellsing?

Нет. По этому популярному сериалу не выпустили ни одной игры даже в Японии.

Этот мини-опрос мы посвящаем звезде номера – Metal Gear Solid 3: Snake Eater. «Змееед» уродился невероятной красоты шпионским боевиком. Трилогия MGS закрыта, но представители Konami уже обмолвились, что планирование следующего Metal Gear (не Solid) идет на всех парах...

ГЛАС НАРОДА

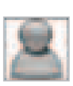
http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

«Чего вы ждете от следующего Metal Gear? Каких персонажей и врагов, какой сеттинг, сюжет и геймплей? Как, наконец, должен выглядеть новый Metal Gear?»

Автор: **Railgun**

Очень не хочется, чтобы новый Metal Gear «опопсел». Сегодня в угоду толпе любят намеренно упрощать игры, делать их легкодоступными. Ярчайший пример – Fallout: Brotherhood of Steel. Очень надеюсь, что сюжет и дальше будет играть главную роль, а для этого, вероятно, ответственным за игру должен оставаться Кодзима-сан. И вообще, история должна быть абсолютно новой, не связанной с предыдущими частями ни героями, ни событиями. Если вечно использовать одну и ту же золотую жилу, она истощится. А такой великолепный сериал все-таки обязан закончиться достойно.



Автор: **Max J. Frost**

Честно говоря, страшно даже представить, что будет без Кодзимы! MGS не отделим от этого человека, как Снейк от его банданы, как Ева от ее мотоцикла. Так что новый Metal Gear будет другим, может не плохим, а просто другим. Вот и не знаешь, чего тут ждать – продолжения MGS2 или какой-нибудь Ocelot's Revenge или вообще «Из России с любовью».

Автор: **Le-on**

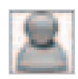
Жду я прямого продолжения событий второй части, которые остались недосказанными. Из врагов, я думаю, мы снова встретимся с Оцелотом, а из положительных персонажей с Мэрил и Райденом (хочется верить, что только в неиграбельном виде). Надеюсь, что разработчики без покровительства Кодзимы (если он все-таки откажется делать эту часть) не растеряют дух сериала и сохранят все особенности геймплея. Ну а играть мы будем старым добрым Снейком Солидом.

Автор: **kraksa**

Жду сюжет! Отличный и оригинальный, и без параллелей с играми-предшественниками. Пусть будет новая история, сама в себе. И только хочется, чтобы в глубине кое-где сквозило то имя героя минувший дней, то «кинохроника», вплетенная в нынешний, новый сюжет. Подобная связь даст возможность оценить игру за ее собственные достоинства и придаст некие общие черты новому проекту во вселенной Metal Gear.

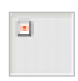
Автор: **yuhan**

Я жду большей серьезности и обоснованности. Если сравнить MGS на PS one с MGS2 и MGS3, то создается ощущение, что сравниваешь кинематографический боевик с кинематографическим комиксом а-ля X-men. Фантастика – это хорошо, но есть же какие-то рамки приличий.



Автор: **Togusa**

Бесполезно чего-то желать. Все равно Кодзима выпустит суперигру, которую никто не ждал. Ну, а если серьезно, то даешь симулятор пилота Metal Gear!



Автор: **zxz**

Ну сколько можно изобретать велосипед? Конечно, игры серии Metal Gear всегда пользовались популярностью среди геймеров, но нужно знать меру. Не удивлюсь, если Кодзима сделает из MGS огромный JRPG-мир с невероятной примесью хоррора. Вот это будет чисто японский проект. ■

Есть ли у World of Warcraft редактор?

Редактор уровней? Нет. По сложившейся в индустрии традиции к MMORPG не выпускают редакторов карт. Дизайнеры предпочитают полностью контролировать то, что происходит в игровом мире.

Если Final Fantasy XII должна была выйти еще летом, то почему ничего не слышно о Final Fantasy XIII?

Потому что Final Fantasy XII не вышла еще летом! Более того, дата появления игры в продаже не объявлена до сих пор, а резона разрабатывать сразу две FF у Square Enix нет.

Можно ли данные с карты памяти для PS one копировать на карту памяти для PS2?

Нет, нельзя. Игры для первой PlayStation не понимают карточку PS2. Поэтому для них все равно придется использовать карту от PS one.

Какая часть лучше: Final Fantasy X или Final Fantasy X-2?

Final Fantasy X – классическая лиричная ролевая игра от Square Enix. Final Fantasy X-2 – более динамичное, отвязное, взбалмошное продолжение. Какая игра лучше, каждый решит для себя сам.

Какими персонажами в Soul Calibur 2 играете? Кто кем?

Врен играет за Талим, Миша Разумкин любит Вольдо и Айви, Ворон – Найтмера и Юнг Сунга.

Выйдет ли на PlayStation 2 Oddworld: Stranger's Wrath?

Скорее нет, чем да. Microsoft стремится создать библиотеку мощных Xbox-эксклюзивных хитов, и Stranger's Wrath – один из них.

Ожидается ли снижение цен на лицензионные игры для PlayStation 2?

Нет. Дешевле, чем в серии Platinum, игры для PlayStation 2 вы вряд ли достанете.

Какой велосипед у Ворона? И в каком стиле он гоняет?

Самопал на Dabomb Molotov, White Brothers VT

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

В преддверии грядущей битвы консольных титанов мы решили провести исследование и узнать, какой из фирм-производителей современных игровых платформ вы отдаете свое предпочтение. Мудрая Nintendo, гордячка Sony или наглая Microsoft – кто ближе нам, русским геймерам?

ГЛАС НАРОДА

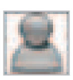
http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

«Sony, Microsoft или Nintendo? Какой компании вы доверяете больше прочих, и почему?»

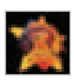
Автор:
K' Dash

На первом месте, естественно, Nintendo. Качество приставок очень высокое. Ломаются консоли крайне редко и являются символом надежности. Игр, конечно, не так много, как на PlayStation 2, но те, что есть – шедевры. Современное поколение геймеров выросло именно на их приставках, а не на каких-нибудь PlayStation или Xbox. А следовательно GameCube – это must have для любого уважающего себя геймера со стажем. Приставки от Sony, являясь идеальным выбором для любого геймера, также считаются одними из самых ломких. В свое время сам Синдзи Миками в интервью японскому радио подверг критике приставки от Sony, а в конце своего выступления просто назвал покупателей продукции Sony дураками... и стал создавать игры для GameCube. А Microsoft – какого черта она вообще делает в списке?! Это не игровая компания. Игры для Xbox – писишный мусор. А сама приставка такая же глючная, как и всеми любимая майкрософтовская операционная система. Лучше совершить ритуальное самоубийство, чем приобрести что-то, имеющее отношение к Microsoft.



Автор:
Nastradamus

Я вырос на консолях Nintendo. В моей жизни геймера были практически все консоли от этой фирмы до того времени, пока на горизонте не появилась Sony. Она покорила меня своим обилием игр и их качеством. Выбирать между этими двумя фирмами очень сложно, но нужно. Nintendo грела меня в детстве, Sony греет меня и по сей день, но надо думать о будущем. Как не прискорбно мне это осознавать, но из консолей от Nintendo я уже вырос, и именно по этому я целиком и полностью доверюсь Sony, хотя приятные воспоминания от игры на консолях Nintendo никогда забыть не смогу.



Автор:
Railgun

Sony доверяю безоговорочно. Уже привык: самые лучшие игры выходят именно на ее консолях. Видимо, боссы японского гиганта нашли золотую середину между массовостью и хардкорностью. На приставах этой корпорации есть куча замечательных игр абсолютно на любой вкус. У Nintendo явный крен в сторону старых фанатов и ценителей их игровых платформ, а это отпугивает. Надо с пеленок общаться со всеми этими «Марио» и «Зельдами», чтобы получать от них удовольствие в зрелом возрасте. Microsoft выпускает исключительно попсу: может быть, виною тому игнорирование их платформы японскими разработчиками, может быть, жадность. В любом случае, покупать приставку ради того, чтобы играть в экшны, мне кажется нецелесообразным.

Автор:
astral

Доверять Sony или Nintendo мне нет никакого резона, потому что я писишник. Поэтому как я могу не любить Microsoft? Если бы не они, то мы не играли бы вообще (довольствовались бы Linux и какими-нибудь полудохлыми квестами)! Слава Биллу Гейтсу! Слава Windows!

PS: А из портативных консолей нового поколения первой куплю Nintendo DS, вот. ■

SMS ЧЕПУХА

Присылайте свои фразы на телефон:

+7 (095) 514-7321

1. Кто? 2. С кем? 3. Когда? 4. Где? 5. Что сделали? 6. Кто увидел? 7. Что сказал? 8. Чем дело закончилось?

■ Соник с Гордоном Фрименом в 1991 году в целовались в лесу. Это подсмотрели шведы и закричали: «Шайбу! Шайбу!». В конце концов робот и другие пошли обиженные к доктору Зло.

■ Кот с белочкой (красивой) три года назад в подземелье драконов играли в домино. Их увидел гигантский мех и зарычал: «Хочу мяса!». А потом Бэтмен и Супермен женились на снегурочке и все было хорошо.

■ Сома Круз и Василий Пупкин вчера в подворотне устроили бучу. Их увидел Карлсон и сказал, что нет дыма без огня. А потом все нажрались и всем было хорошо.

■ Марио и Тейлз на прошлой неделе ловили рыбу на Красной площади, но их увидел папа и сказал, что Кодзима – солнышко наше ясное. Вот поэтому Final Fantasy XII до сих пор и не вышла.

Не понимаете, что здесь написано? Почему Юна и Супермен танцуют ламбаду в редакции? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

1.3. Перешел с КК на фрирайд/слалом.

Сильно ли будет отличаться Gran Turismo 4 на PSP от этой же игры, только для PS2?

GT4 на PSP называется Gran Turismo 4 Mobile. Игра является прямым портом версии игры для PS2. Кадзунори Ямаути, продюсер сериала, обещал, что обе игры будут совершенно идентичны.

В PSP есть функция вибрации?

По авторитетному заявлению г-на А.Купера, искомая функция в PSP отсутствует.

Где в Москве можно купить настольные игры, в частности, ролевки?

Например, в интернет-магазине компании Саргона (http://www.sargona.ru). А вообще ищите информацию на специализированных сайтах – http://www.rolemancer.ru, http://www.boardgames.ru – и задавайте вопросы на форумах.

Не собираетесь ли вы устроить серию выездных «Дней читателя» в других городах России?

Такие планы есть, но это довольно трудноосуществимо и, естественно, зависит от спонсоров. Как только наши задумки станут реальностью, мы вам обязательно сообщим.

Стоит ли покупать PlayStation 2, если не за горами выход PlayStation 3?

Представители Sony уже подтвердили, что на PlayStation 3 можно будет запускать игры для PlayStation 2 и PS one, поэтому подобная инициатива не лишена смысла. Но только представьте, что вам еще, как минимум, полтора года тогда придется жить без Metal Gear Solid 3, Final Fantasy X и прочих хитов платформы. Вы готовы на это пойти?

Будут ли игры серии Resident Evil портировать на PC?

На PC были портированы три «Резидента» с первого по третий и такая экзотика, как RE Survival. Про RE4 или RE Cod: Veronica пока никакой информации нет.

Отстой ли игра «Властелин Колец», первая часть?

Простите, какую из них вы имеете в виду? Игр «Властелин Колец» было ровно три: компьютерная ролевка начала девяностых, современный слэшер от EA и игра по книге от VU Games.

Как обойти пароль в Bios, не вытаскивая батарейку?

В обычных условиях – никак. К некоторым моделям материнских плат существуют универсальные пароли, но чтобы найти тот, который подойдет именно к вашей модели, придется рыскать в Интернете не один час. И не факт, что он вообще существует.

Правда ли, что S.T.A.L.K.E.R. опять отложили?

Чистая правда. Буквально в предыдущем номере мы обещали, что игра выйдет в мае, но на прошлой неделе пришло известие: «цикл разработки будет увеличен». Новая дата выхода игры не сообщается.

ONBOARD
EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О СНОУБОРДИНГЕ

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

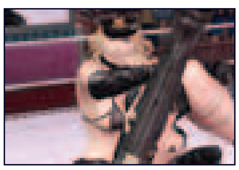
Всем привет!

Сначала представлю новых членов нашей команды – это Александр Фролов, он будет заниматься софтом и «шароварами», и Юра Пашалок, который отвечает за дополнения и патчи. Ребята они опытные и сделают все, чтоб наш диск стал еще лучше. На нем, как и всегда, есть видеообзоры, из которых стоит выделить великолепный ролик про MGS 3 – Врен и Ворон потрудились на славу. С писишными проектами опять недобор. Но не будем печалиться, я уверен, что скоро все изменится. Среди других материалов обратите внимание на дополнение к Galactic Conquest – это настоящий шедевр.

Видеообзоры

Metal Gear Solid 3: Sneak Eater

Новый триумфальный MGS наконец-то увидел свет и сразу же получил заслуженные 10 баллов. Все еще сомневаетесь в оценке, не верите скриншотам? Тогда смотрите огромный видеообзор.



Rumble Roses

Забудьте о Dead or Alive, вас ждет рождение новой звезды. Безукоризненный, с выверенным геймплеем, роскошной графикой и очень сексуальными девчонками рестлинг. Не любите реслинг? Теперь полюбите!

Shadow of Rome

Самая кровавая игра месяца! Говорите The Punisher жесток? Да у вас детства не было! Можно там отрубать руки, головы, да хоть полтуловища и заливать весь ринг кровищей? Нет? А вот в Shadow of Rome можно!

Playboy: The Mansion

Еще одна игра из серии «почувствуй себя крутым». А также богатым плейбоем, окруженным пышногрудыми красотками. Жаль, что по графике и откровенности до Singles Playboy не дотягивает.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

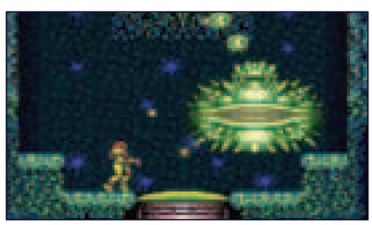
...у наших видеообзоров есть две звуковые дорожки!

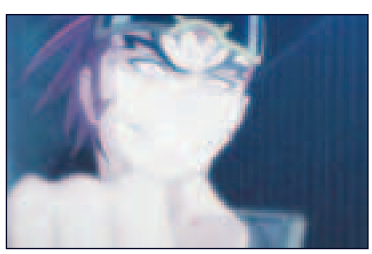
Доводим до вашего сведения: в видеоописаниях игр на dvd-видеочасти есть две звуковые дорожки: собственно обзор и музыкальный трек. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой. Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

На диске, помимо обычного видео, есть ролики-участники конкурса AMV, победителей которого вы чествовали на прошлом DVD. В этот раз вы сможете оценить еще нескольких конкурсантов, не добравшихся до первых трех мест, но все равно очень живописных. Также обращаю ваше внимание на один файлик видеораздела – скоростное прохождение Super Metroid'а для Snes. Поверьте, на это стоит посмотреть! Вообще, такие трейлеры отныне станут на диске частыми гостями, если вы, конечно, одобрите наши начинания. Ну и, естественно, нашлось местечко и для очередной порции роликов из Tekken 5.





Софт

Bred 3

Несмотря на название, это один из лучших текстовых редакторов в мире. Позиционируется как замена «Блокноту». Главные достоинства: простота, надежность, и, что особенно важно, корректная работа с нашими кодировками.

Clip Cache Plus 2.9

Менеджер буфера обмена – одна из самых полезных и незаметных программ в Windows. Особенно, если она проста и удобна, как Clip Cache Plus. Ей доверяют в офисах IBM, AT&T и других именитых компаниях.

File Companion 1.03

Поиск встроенными средствами Windows файла, затерявшегося на большом винчестере,– не самая лучшая идея. Для этого лучше использовать какую-либо специализированную программу, например – File Companion 1.03.

DivFix

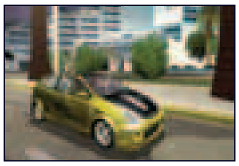
Полезная программа для восстановления «битых» видеороликов. Если ролик не открывается, не торопись его стирать – даже в совершенно безнадежном случае тебя может выручить DivFix. Незаменимая вещь!

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

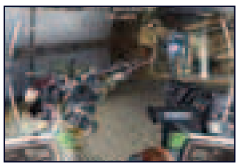
Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демоверсии



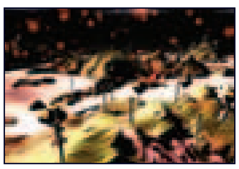
RPM Tuning

Новая игра об уличных гонках. Нам снова обещают глубокий тюнинг, хорошую физическую модель и весьма симпатичную графику. В демоверсии доступны две трассы и два игровых режима. Вполне достаточно, чтобы составить первое впечатление об игре.



Star Wars Republic Commando

Компания LucasArts Entertainment выпустила очередную игру по вселенной «Звездных войн». На этот раз нам предстоит возглавить отряд повстанцев и сражаться с силами злобной Империи. И впервые это не просто FPS, а тактичесий шутер.



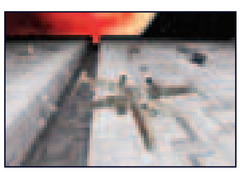
Darwinia

Это уже вторая версия демки проекта, который не подогнать ни под один жанр. В отличие от первой версии в наличии имеется руководство пользователя. Игроку предстоит заниматься стратегическим планированием и захватом территорий, которые очень своеобразно оформлены.

Моды

Galactic Conquest V5

Это не мод, это отдельная игра на движке Battlefield 1942. Никаких «что мне делать, Падме?» и гунганов – в бой идут лишь повстанцы и имперцы. Более полутора десятков карт, тьма техники и оружия, а главное, невероятная увлекательность. Прекрасная возможность раз и навсегда забыть Star Wars: Battlefront.

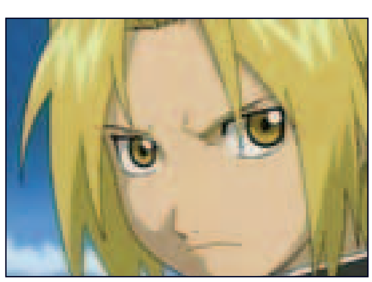


BTCC 1993-1994 MOD v2

Одна из наиболее брутальных «кузовных серий» середины девяностых годов. Подрезания соперников, постоянные столкновения и разворот машин – это было в BTCC чуть ли не нормой. Сейчас гонщики ведут себя уже не так агрессивно, но у вас есть прекрасная возможность ощутить весь накал страстей, бушевавших в этом чемпионате.

БАНЗАЙ ВИДЕО

«Банзай!» посвящен блистательному аниме Fullmetal Alchemist. На диске вы найдете два вступительных ролика к телесериала и клип Easy Action of Hagaren, смонтированный японскими анимешниками. Посмотрите сами, насколько их отношение к аниме отличается от нашего: ничего подобного в конкурсе AMV никогда не появлялось.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
RPM Tuning
Star Wars Republic Commando
Darwinia

ПАТЧИ:
Alexander 1.02 Rus
Far Cry v.1.31
Kohan II Kings of War v.1.2.3
Rome Total War v1.2
Space Rangers 2 v.103
Terrorist Takedown Mouse
The Lord of the Rings the Battle for Middle-Earth 1.01
Total Club Manager 2005 v1.02

SHAREWARE:
BreakQuest
Chomp! Chomp! Safari
Feed The Snake 1.3
Gutterball 3D
Hopmon 1.1
Montezooma
OpenIt
Pharaohs' Curse Gold Demo 1.50

СОФТ:
Bred 3
Clip Cache Plus 2.9
File Companion 1.03
DivFix
ACDSee 7.0
Handy Recovery
K-Lite Codec Pack 2.35 full
Macromedia Homesite 5.5
PDF2Word 1.4
PowerDVD 6
pserv 2.2 Task Manager
SpamGunner
StyleXP Male
StyleXP Female
Total Commander 6.51
VideoLan
VirtualDubMod
WinHide 1.0

МОДЫ:
Battlefield 1942
Counter-Strike: Source
DOOM 3
F1 Challenge '99-'02
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
The Elder Scrolls III: Morrowind
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:
Скины для Winamp'а
Материалы к рубрике Widescreen

ГАЛЕРЕЯ:
Обои
Скриншоты к играм номера

WIDESCREEN:
BloodRayne
Madagascar
The Longest Yard

ВИДЕО:
Metal Gear Solid 3: Sneak Eater
Rumble Roses
Shadow of Rome
Playboy: The Mansion
Tekken 5
Cold Fear
7 Sins
Wanda
Phantom Dust
Area 51
Boiling Point: Road to Hell
Matrix Online
Fight Night Round 2
Castlevania (DS)
Restricted Area
SWAT 4
Мор Утопия
Way of the Samurai 3
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:
Сталинград

ДРАЙВЕРЫ:
ATi Catalyst 5.2 w2k XP, nVidia ForceWare 66.93 w2k XP, Intel Chipset Installation Utility 6.3.0.1007

в продаже со 16-го марта

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Сотни автомобилей в, наверное, самом известном автосимуляторе последних лет, поражают воображение. Gran Turismo 4 – игра из тех, что «продают» консоли и становятся предметом поклонения миллионов. Кадзунори Ямаути не зря тянул с датой релиза, а мы не зря ждали.

GRAN TURISMO 4

MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ

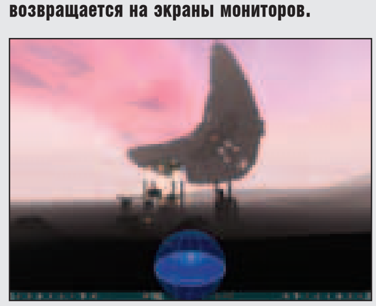
Один из лучших варгеймов заиграл новыми красками. Обзор сиквела – в шестом номере.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

Соскучились по футболу? EA Sports открывает новый сезон Лиги Чемпионов.

PARKAN II

Спустя годы культовая российская игра возвращается на экраны мониторов.



ИСТОРИЯ POKEMON

Не любите «Покемонов»? Мы вам расскажем об этих монстрах по самое пикачу!

«СИ»

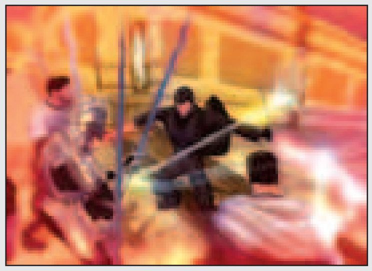
СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году

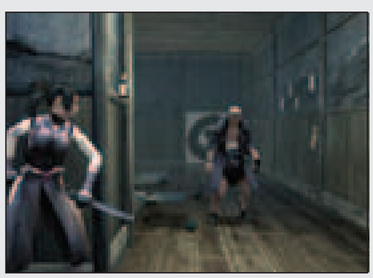
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

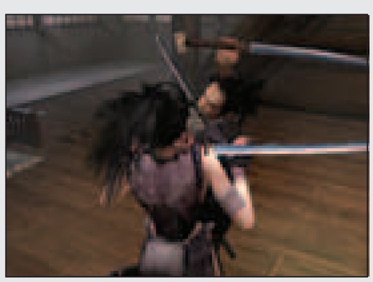
Продолжение лучшей RPG 2003 года. KOTOR снова с нами!



TENCHU: FATAL SHADOWS

Симулятор ниндзя второй раз приходит на PlayStation 2. Мы его тщательнейшим образом изучили, отчет – через две недели.



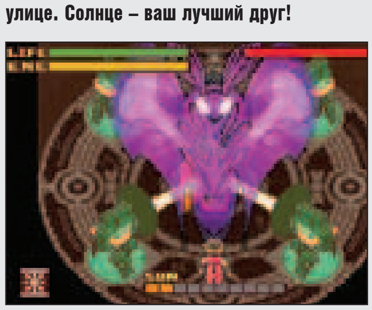


RACING GEARS ADVANCE

Рецензия на одну из лучших аркадных гонок на портативной консоли GBA.

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Готовьтесь проводить больше времени на улице. Солнце – ваш лучший друг!



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№05 (182) МАРТ 2005 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин	chikitos@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Илья Викторов	orange@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Ярослав Дмитриев	clane@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова	vika@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *magazine@gameland.ru*, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ™

Ж . . . . . ТЕЛЕВИДЕНИЕ

The Future is Come
ВЫБОР БУДУЩЕГО
F 700B
Абсолютно плоский 17″ экран, идеальное соотношение цена/качество
FL 1710S
17″ ЖК монитор - совершенный дизайн, воплощение передовых технологий

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER
СТРАНА ИГР
KONAMI®

STAR WARS GALAXIES
СТРАНА ИГР
LUCAS Arts

СТРАНА
ИГР
PLAYBOY
THE MANSION
CYBERLORE
GAMES
arush
UBISOFT

СТРАНА
ИГР
WWX
RUMBLE ROSE
KONAMI

СТРАНА ИГР || 05 | 182 || МАРТ || 2005

Metal Gear Solid 3 || Area 51 || Pariah || SWAT 4 || Бой с тенью || Ночной дозор || Stolen || God of War || The Settlers 5 || Playboy: Mansion || Rumble Roses || Shadow of Rome || X-Plane 8